Geschichte

des

Skatspiels.

Von

Oskar Stein

Redacteur der Kartenspiel-Abtheilung
der Zeitschrift „Ueber Land und Meer“.

Berlin 1887.
Wilhelm Baensch Verlagshandlung.

4A

2/6.87

1 –

Geschichte

des

Skatspiels.

Von

Oskar Stein

Redacteur der Kartenspiel-Abtheilung
der Zeitschrift „Ueber Land und Meer“.

Berlin 1887.
Wilhelm Baensch Verlagshandlung.

Herrn

Robert Imelmann

in freundschaftlicher Verehrung

zugeeignet.

Vorwort.

Es fehlte bisher an einer Geschichte des Skatspiels, und diese Lücke in der Litteratur wird sich jedem gebildeten Skatspieler fühlbar gemacht haben, der sich nicht darauf beschränkt eben nur Skat zu spielen, sondern auch daran Interesse nimmt, wie die einzelnen Spielweisen entstanden sind, und welche Umstände die große Verschiedenheit begründen, die zwar nicht die Gesetze, wohl aber die Regeln und Usancen des Spiels nach Zeit und Ort aufweisen.

Ich habe mich bemüht, einen Beitrag zur Erklärung dieser Verschiedenheiten durch die sorgfältigste Erforschung der Entstehung und Entwicklung des Skat und seiner Spielweisen zu liefern.

Es ist mir eine angenehme Pflicht hiermit allen Denen öffentlich meinen Dank abzustatten, welche mich bei meiner Arbeit thatkräftig unterstützten, so besonders den Vorständen der Königlichen Bibliothek in Berlin und der Großherzoglichen Bibliothek in Weimar, dem Stadtrath und der Polizeibehörde in Altenburg, sowie den vielen Herren Buchhändlern und Antiquaren, welche mir bei Beschaffung der theils im Staube der Bibliotheken begrabenen, theils längst verschollenen Lehrbücher unseres Spiels behilflich waren.

Der Verfasser.

Einleitung.

Wenig mehr als vierzig Jahre sind verflossen, seitdem des Skatspiels in der Litteratur zum ersten Male Erwähnung gethan wird, und heut hat dasselbe nicht allein eine so reichhaltige Litteratur aufzuweisen, wie kein anderes Kartenspiel, sondern es hat sich auch in allen Kreisen, namentlich des jüngeren Deutschland, derart eingebürgert, daß es nahezu die Bezeichnung „Nationalspiel der Deutschen" verdient, wenn es auch im eigentlichen Sinne ein deutsches Spiel nicht ist. Wo immer zwei Deutsche zusammenkommen, sei es im Inlande oder im Auslande, stets wird sehnsüchtig „der dritte Mann" zum Skat herbeigewünscht, und sind es Drei, dann wird auch bald zum „Gebetbuch" gegriffen. Selbst das schöne Geschlecht beginnt sich mit dem edlen Skat zu befreunden, und Julius Stinde hat recht ergötzlich geschildert, wie die „Buchholz'n" aus einer erbitterten Feindin des Spiels, besiegt durch dessen Reize, zu einer echten „Skatratte" geworden ist. Zeit und Ort sind für den „zünftigen" Spieler nebensächlich, und dem Verfasser, der als Redacteur der Kartenspielabtheilung der Zeitschrift „Ueber Land und Meer" eine ausgebreitete Skat-Correspondenz führt, sind ebenso Mittheilungen zugegangen, daß drei fußwandernde Musensöhne auf dem Gipfel des Feldbergs im Schwarzwalde bei Mondschein ihren Skat „gedroschen" haben, wie auch daß drei Deutsche, auf der berühmten chinesischen Mauer sitzend, sich auf Nullouvert gefragt und bis Grand gereizt haben, ja daß zwei skatlustige Deutsche, denen im sonnigen Hindostan ständig der dritte Mann fehlte, mit großem Erfolge einem braunhäutigen Eingeborenen den Unterschied zwischen Tourné und Solo, zwischen Schneider und Schwarz klargemacht haben.

Professor Goering in Leipzig hat sogar im Jahre 1870 in einer Indianerhütte in den argentinischen Anden, 7000 Meter über dem Meeresspiegel, mit zwei Landsleuten eine Nacht durch geskatet, und ein früherer Sergeant Weber, dem ein Schuß im Feldzuge 1866 beide Augen raubte, spielt in Wittenberg heut noch viel und gut Skat, mit Karten, die in den Ecken mit Blindenschrift gezeichnet sind.

Die Kartenspiele unserer Eltern und Großeltern, Whist, Boston und das königliche L'hombre, sind von dem jugendkräftigen Neuling Skat weit zurückgedrängt worden und es ist nur eine kleine Uebertreibung, wenn man scherzweise behauptet, daß heut ein junger Mann, dem das Skatspiel fremd ist, ebensowenig auf vollendete Bildung Anspruch machen könne, wie vor 30 und 40 Jahren ein Cavalier, der nicht im Stande war, durch seine Vertrautheit mit den Regeln des Whist einigen alten Damen ihren gewohnten Rubber zu ermöglichen.

In beredten Zahlen sprechen die Ausweise über den Ertrag der Kartenstempelsteuer im deutschen Reich von der stetig wachsenden Vorliebe für das Skatspiel. Das 1886er Maiheft des Kaiserlichen Statistischen Amtes berichtet, daß im Etatsjahr 1885/1886 von den 61 Spielkartenfabriken in Deutschland 4 983 042 Spiele Karten angefertigt wurden, und daß im Reichsgebiete überhaupt 3 614 815 Spiele nach erfolgter Versteuerung in den freien Verkehr gelangt sind; davon waren 3 405 151 Spiele solche von 36 oder weniger Karten, also „Skatkarten", wie man diese früher Piquetkarten genannten Spiele heut allgemein bezeichnet, gegen nur 209 664, d. h. 4/5 Prozent, Spiele mit mehr als 36 Blättern.

Von den letzteren findet noch ein großer Theil für Hazardspiele und Patiencen Verwendung, und da weiter das Statistische Amt ausdrücklich feststellt, „daß der Verbrauch von Kartenspielen von mehr als 36 Blättern von Jahr zu Jahr mehr zurückgeht", so ergiebt sich, daß das an sich schon beschränkte Verbreitungsgebiet von Whist, Boston und L'hombre immer kleiner wird.

Skatkarten dagegen werden jedes Jahr mehr verbraucht; die Vermehrung betrug im Etatsjahr 1885/86 allein 320 000 Spiele. Ein erheblicher Bruchtheil hiervon wird nun allerdings zu Sechs und Sechzig, Piquet, Ecarté, Schafkopf und Solo 2c. verwendet, aber das Skatspiel hat, wie Jeden ein Blick auf seine Umgebung lehren kann, den Löwenantheil an dem gesteigerten großen Verbrauch. Und das Skatspiel genießt seine stetig wachsende Beliebtheit und Verbreitung mit vollem Recht; wenn es auch ein Kartenspiel ist und bleibt, und der unvermeidliche Einfluß des

Zufalls bei der Kartenvertheilung dem Versuche entgegensteht, es wissenschaftlich zu betreiben, so ist es doch von allen Kartenspielen dasjenige, welches den reinen Verstandesspielen, wie Schach, Dame u. s. w., am allernächsten und in der Reihe der Unterhaltungsspiele obenan steht.

Es bietet dem geübteren Spieler, gegenüber der Ungunst des Glücks, die denkbar höchsten Chancen zur Ausnutzung seiner Karten und seiner Combinationsgabe, und eine so reiche Mannigfaltigkeit der einzelnen Spiele und ihrer Bewerthung, wie kein anderes Spiel. Aber so viele begeisterte Anhänger es auch in allen Schichten der Bevölkerung zählt, so viele Lehrbücher mit sogenanntem historischem Theile auch existiren, es fehlt dem edlen Skat doch bis zum heutigen Tage Stammbaum und Ahnentafel, die ich in Nachfolgendem aufzurichten versuchen will.

Die Mythe von der „Erfindung des Skatspiels" durch den Advokaten Hempel.

Einer fast allgemein geglaubten Sage zufolge hätte ein Herzoglich Sachsen-Altenburgischer Hofadvokat und Notar Namens Friedrich Ferdinand Hempel im Jahre 1817 — Tag und Stunde sind allerdings nirgends angegeben — in Altenburg das Skatspiel „erfunden", und die sonderbare Idee, daß ein Mann sich niedergesetzt und aus heiler Haut das complicirte Spiel schlankweg „erfunden" habe, ist in den meisten Veröffentlichungen gedankenlos nachgebetet worden. Welche Thatsachen dieser Legende zu Grunde liegen, ist nicht zu ermitteln, dagegen kann nachgewiesen werden, daß der genannte Hofadvokat mit der Erfindung des Skatspiels absolut Nichts zu thun hat.

In der ältesten bekannten Nachricht über Skat, welche in „Das Ganze der Kartenspiele von G. U. Enther", Quedlinburg und Leipzig 1842, enthalten ist, wird uns über die Entstehung des Skatspiels (p. 137) Folgendes mitgetheilt:

> „Dieses ungefähr vor 25 Jahren von dem altenburgischen Hofadvokaten und Notarius Friedr. Ferd. Hempel, der 1819 von Altenburg nach Odessa flüchtete und daselbst 1837 verstarb, erfundene Spiel u. s. w."

Diese Angabe ist fast wörtlich, natürlich unter Abänderung der Zahl der verflossenen Jahre, in dem weitaus größten Theil

aller Kartenspiel- und Skat-Lehrbücher wiederholt, und das hat für Denjenigen nichts Wunderbares, der auch den übrigen Inhalt derartiger Bücher mit kritischem Auge betrachtet (s. unten Seite 12).

Woher nun dem Pseudonymus „G U ENTHER“ diese Wissenschaft von der Erfindung durch Friedr. Ferd. Hempel gekommen, ist nur zu vermuthen; er wird als Leipziger oder Jenenser Student, vielleicht von Commilitonen aus Altenburg, Skat spielen gelernt und gelegentlich erfahren haben, Hempel in Altenburg habe das Skatspiel erdacht. Nun war der Herr Hofadvokat und Notarius in den 20er Jahren eine so bekannte Persönlichkeit, daß die Redensart: „Das hat gewiß der Hempel gemacht“ im Altenburgischen sprichwörtlich war, und wie mit vielem Anderen brachte man seinen Namen auch mit dem aus Altenburg stammenden Skatspiel in Verbindung, wenigstens wenn man der nachstehenden Erzählung Glauben schenken darf, welche im Sommer 1886 durch die Zeitungen ganz Thüringens lief.

„Zu Ende des vorigen Jahrhunderts kannte man das Lieblingsspiel unserer Altenburger noch nicht. Statt dessen spielten sie „Süßemilch“ (der Stiefbruder des Pharao), „Grobhanns“, „Einundzwanzig“, „Häufeln“, „Tippen“, „Schafskopf“, „Solo“, lauter Spiele, die jetzt bereits ganz oder zum Theil zu den Todten gehören. Besonders gebräuchlich war damals das Solospiel. Nun lebte bis zu Ende der zwanziger Jahre ein Advokat in Altenburg, Hempel mit Namen, der sich den Sitten und Gebräuchen der Altenburger Bauern vortrefflich zu akkomodiren verstand und zu einer volksthümlichen Persönlichkeit geworden war. Nie durfte er bei den Volks- und Familienfesten seiner ländlichen Freunde fehlen. Sein gutmüthiger Humor, der nicht selten in kleinen improvisirten Gedichten übersprudelte, verschaffte ihm eine so außerordentliche Popularität, daß man bei manchem beliebt gewordenen Volksreim in Altenburger Mundart, dessen Verfasser man nicht kannte, ohne Weiteres constatirte: „Das hat gewiß Hempel gemacht!“

„Dieser Mann des Volkes soll nun seine Landsleute nicht nur mit artigen Verslein, sondern auch mit dem — Skat beschenkt haben. Als Gymnasiast reiste er oftmals mit einigen Mitschülern von Altenburg nach Kitscher, einem Dorfe bei Borna. Muthmaßlich verkehrten sie dort im Pfarrhause, wo der berühmte Pastor Dintel (später Schulrath in Königsberg) von 1786—1797 wirkte, ein Mann, dessen Andenken noch heute in dem Herzen des Volkes und in der Geschichte der Erziehung fortlebt. Dinters Haus in Kitscher aber war das bewährte Asyl vieler jungen Leute, die er mit in frischem, frohen Geiste erzog. Hier soll sich

Hempel mit seinen jungen Genossen öfter durch ein unschuldiges Solospielchen vergnügt haben. Einstmals wurde jedoch dem Hempel die Geschichte zu langweilig und er rief die Karten weglegend: „Das Spiel ist zu einfach; ich werde es verbessern, daß es 'was zu rathen giebt!" Bekanntlich wird das „Solo" von vier Personen gespielt, von denen jede acht Karten erhält. Nach einigem Nachdenken griff der meditirende Hempel wieder nach den Karten, legte zwei von dem Spiel auf den Tisch, vertheilte darauf die übriggebliebenen dreißig an die Mitglieder und — der Skat war erfunden." —

So ansprechend die kleine Erzählung auch in ihrem ersten Theile ist, so stark sind doch die Anforderungen, welche sie zum Schluß an die kindlich-harmlose Gläubigkeit der Leser stellt, sie ist wohl auch nur die Ausschmückung einer längst im Volksmunde lebenden Legende, in deren Wahrheit bereits G. U. Enther im Jahre 1842 keinen Zweifel mehr gesetzt hat. Die Unrichtigkeit der „Erfindung" des Skatspiels zwischen 1786 und 1797 durch einen Gymnasiasten, selbst wenn aus diesem später der Herr Hofadvokat wurde, in Folge plötzlicher Eingebung bei dem Solospiel läßt sich außer aus dem Schweigen der ältesten Quellen noch durch das direkte Zeugniß der dem Alter nach dritten, aber bei Weitem zuverlässigsten Veröffentlichung erweisen.

Das G. U. Enthersche Buch führt den Nebentitel: 58 der üblichsten Deutsch-Französisch und Englischen Kartenspiele als: Solo, L'hombre, Boston, Whist, (nach der Mode jener Zeit sind noch weitere 20 im Titel selbst aufgeführt). Da nun „Skat" nicht genannt ist, wird man annehmen müssen, daß es im Jahre 1842 noch nicht zu den üblichsten gehört hat und das spricht gegen seine Entstehung noch im vorigen Jahrhundert. Die nächste Erwähnung, welche bisher als die älteste angesehen wurde, findet das Skatspiel in der zweiten Auflage des Piererschen Conversations-Lexikon, und zwar in dem 1843, also ein Jahr nach G. U. Enther, erschienenen Bande, welcher den Buchstaben S. enthält. Der Artikel „Scat" giebt aber keine Mittheilung über Entstehung und Alter des Spiels, sondern beschränkt sich in dieser Beziehung auf die kurze Notiz, es sei ein „besonders in Sachsen, und namentlich in und um Altenburg gebräuchliches" Kartenspiel.

Dieser Artikel, auf dessen übrigen Inhalt wir noch oft werden zurückkommen müssen, ist nur mit „Hp" unterzeichnet; ich wendete mich daher an die Verlagshandlung mit der Bitte um Auskunft, wer denselben geschrieben habe, und empfing die freundliche Antwort, „der Artikel ist von dem verstorbenen Sprachlehrer J. F.

L. Hempel in Altenburg (also nicht von dem gleichnamigen Hofadvokaten) verfaßt."

Meine weitere Anfrage, ob ein Artikel „Scat" bereits in der ersten Auflage (1822—36) des Universal-Lexikon enthalten sei, konnte nicht beantwortet werden, weil das für die Geschäftsbibliothek reservirte Handexemplar eben nicht zur Hand war. Die erste Auflage ist auch in keiner der großen Bibliotheken, welche mir zugänglich sind, vorhanden, ich muß mich daher auf die Angaben anderer Autoren verlassen, daß Skat zuerst im Pierer von 1843 behandelt werde. Eine Notiz, welche darauf schließen läßt, daß bereits die erste Auflage einen Artikel „Scat" enthalte, findet sich bei Groth*), und lautet: „Die älteste bekannte schriftliche Urkunde ist der von dem Professor am Altenburger Gymnasium Hempel verfaßte Artikel des Piererschen Universal-Lexikon unter dem Worte „Scat". Dieser Artikel giebt jedoch nur ein Bild der im Altenburger Lande in den zwanziger Jahren herrschenden Skatpraxis und läßt sich über die Entstehungsgeschichte desselben nicht näher aus." Auch nach Friedrich**) müßte in der ersten Auflage bereits „Scat" enthalten sein, diese Angabe ist aber um so zweifelhafter, als Dr. Friedrich erwähnt, Hempel sei bereits um 1830 verstorben, was nicht richtig ist. (S. unten.)

Erst die dritte Veröffentlichung über Skat giebt uns Nachricht von der ersten Entstehung; es ist dies „J. F. L. H. Das Scatspiel, Altenburg bei Schnuphase 1848", eine kleine Brochüre von nur 16 Seiten. Im Bücherlexikon von Kayser***) ist der Name „Hempel" ergänzt, da aber verschiedene Autoren, so auch Dr. Friedrich, darunter den Hofadvokaten suchen, wendete ich mich direkt an die Schnuphasesche Hofbuchhandlung und empfing den Bescheid: „Der Verfasser war Herr J. F. L. Hempel, Lehrer der englischen und französischen Sprache am Friedrichs-Gymnasium in Altenburg," also wiederum nicht der Hofadvokat, sondern der Verfasser des Artikels im Pierer. Auf meine Anfrage, ob Herr Hempel noch am Leben sei, erwiderte mir der Stadtrath resp. das Polizeibureau in Altenburg, daß der Sprachlehrer Hempel im Jahre 1849 in Altenburg verstorben wäre.

Hempel erklärt nun in seiner Brochüre, indem er dem Spiele prophezeit, es werde die Reise um die Welt machen, bezüglich der Entstehung des Skatspiels, (pag. 3.) „daß dieselbe nur wenigen

*) Dr. J. C. Groth, Die Kunst des Skatspiels. Berlin 1876, pag. 10.
**) Dr. E F. Friedrich, Königsberger Skattarif. Hamburg 1858, pag. 20.
***) Bearbeitet von Zuchold, XI. Bd., Leipzig 1855.

Personen bekannt und Alles, was sowohl die Tradition als die Spielbücher darüber sagen, grundfalsch" sei; Hempel kannte also wahrscheinlich auch schon die von G. U. Enther erwähnte Legende von der Erfindung des Skatspiels durch den Advokaten Hempel. Er erzählt dann (pag. 4) wörtlich:

„Ein hiesiger Feldbau treibender Bürger gab bisweilen seine Pferde zu Lohnfuhren her. Sein Kutscher, welcher Reisende in eine Stadt des sächsischen Erzgebirges gefahren hatte, war auf dem Rückwege Abends in einem Dorfe des erzgebirgischen Kreises eingekehrt, hatte da die Bauern ein ihm unbekanntes Spiel unter dem Namen Schafkopf spielen sehen und sich zuletzt selbst darein gemischt. Kaum in Altenburg angekommen, berichtet er seinem Herrn, einem leidenschaftlichen Kartenspieler, das soeben Gesagte. Dieser läßt sogleich einen seiner Nachbarn rufen, um mit ihm und dem Kutscher das Spiel zu versuchen.

„Am Abend desselben Tages tritt er in eine damals existirende, von dem Besitzer des Hauses, in welchem sie sich versammelte, die Brommesche genannte, geschlossene Gesellschaft, und ruft schon beim Eintreten mit stolzer Miene: ein neues Spiel, meine Herren! Sogleich umringen ihn alle Anwesende, höchst begierig, den neuen Ankömmling kennen zu lernen, es wird sogleich eine Karte gebracht und der Ueberlieferer des Spiels fängt nach vorläufiger Erklärung an, es mit zwei gegenwärtigen Mitgliedern, **worunter der Verfasser dieser Schrift**, zu spielen."

Der Sprachlehrer Hempel ist sonach in der Lage aus eigener Erfahrung und als Augenzeuge über die Entstehung des Spiels zu berichten, und seine Erzählung hat hierin wohl allen Anspruch auf Glaubwürdigkeit, da er die Brochüre zunächst für seine Mitbürger in Altenburg geschrieben hat, wie der Anhang, zwei Festlieder für das alljährlich dort abgehaltene Skatfest, beweist.

Das Spiel ist zwar „einfach und langweilig in seiner Wiege", sagt Hempel (pag. 3), aber, heißt es pag. 4 weiter „die Neuheit, die, wie bekannt, immer etwas Anziehendes hat und der Geschmack, den man an dem Spiele selbst fand, machten, daß es bald zu den täglichen Unterhaltungen gehörte und von dieser (der Brommeschen) Gesellschaft aus sich nicht nur in der Stadt (Altenburg), sondern auch in den Umgebungen derselben verbreitete." —

Wenn ich nun noch hinzufüge, daß in der Brochüre des Sprachlehrers Hempel der Name des als „Erfinder des Skatspiels" sehr zu Unrecht berühmt gewordenen Hofadvokaten und Notarius Friedr. Ferd. Hempel auch nicht einmal erwähnt ist, dürfte der Beweis wohl erbracht sein, daß der Letztere mit der Erfindung

des Skatspiels garnichts zu thun gehabt hat; aus den folgenden Abschnitten wird sich überdies ergeben, daß er auch an den zahlreichen Veränderungen, welche dasselbe im Laufe der Jahre erfahren, ganz unbetheiligt ist.

Der Name und die Entstehungszeit des Spiels.

Da die Angabe von G. U. Enther (1842) über die Erfindung des Skatspiels durch den Hofadvokaten Hempel im Jahre 1817 sich soeben als unrichtig erwiesen hat, und er über die Ableitung des Namens „Skat" gar nichts sagt, so ist die oben citirte Hempelsche Brochüre die erste und wohl auch eine zuverlässige Quelle. In dieser heißt es (pag. 5): „Vor der Einführung des Scates spielte man in der obengenannten Gesellschaft gewöhnlich Tarok. In diesem Spiele bekommt der Geber drei Blätter mehr als die zwei anderen Mitspieler und legt sie vor dem Anfange des Spieles weg. Diese weggelegten Blätter werden in der Kunstsprache des Tarokspiels Scat genannt. Es war ganz natürlich, daß man der Aehnlichkeit wegen die in dem neuen Spiele weggelegten Blätter ebenfalls Scat und endlich, da man seinen eigentlichen Namen zu trivial fand, das ganze Spiel so nannte."

Diese Mittheilung eines Augenzeugen der Entstehung des Spiels erscheint ganz natürlich und glaubwürdig, sie rechtfertigt und erklärt die fremdsprachliche Benennung hinreichend und zeigt zugleich, daß all' der Scharfsinn umsonst aufgewendet ist, mit dem man das Wort „Skat" aus dem Gothischen von shatts, vom althochdeutschen scaz, vom altsächsischen skatt u. s. w., welche durchweg „Schatz" bedeuten, ableiten wollte. Herr Major v. Pfister, Docent in Darmstadt, vertheidigt sogar in einer seiner liebenswürdigen Zuschriften an mich, verleitet wohl dadurch, „daß zunächst die beiden weggelegten Karten Skat genannt wurden", dann durch die Thatsache, „daß die Altenburger ganz unverfälschte, erst seit circa 150 Jahren sprachlich vollkommen germanisirte Wenden sind", die Abstammung aus dem Wendischen; „das russisch-polnische skat, mit ursprünglicher Kürze skatt — Sanscritwurzel vielleicht skad=theilen, spalten, — bedeutet „Schatz" und „Vieh", wie ja auch pecunia von pecus kommt". —

Das Tarok, dem sonach der Name Skat entlehnt ist, ist in Italien aus dem uralten Trappola, welches wahrscheinlich die Araber bereits im VII. Jahrhundert dorthin mitgebracht, entstan-

den*), und heut noch in Süddeutschland und Oesterreich sehr beliebt. Es hat die alten italienischen Bezeichnungen Pagat, Volat, Scüs (franz. Fou), Scat u. s. w. beibehalten. Das italienische Wort Scat stammt von scartare (franz. écarter) aussondern, scarto das Beiseitegelegte, oder von scattare abspringen, fortschnellen, scatto Absprung, das Weggeschnellte, doch ist das Letztere wegen des langen Vokals in Skat weniger wahrscheinlich. Unser Skat bedeutet sonach nur „das Weggelegte", beziehungsweise in der Anwendung auf das Spiel im Ganzen „das Spiel mit Weglegen".

Das Jahr der Einführung des Schafkopf-Skat giebt Hempel allerdings nicht an, man wird aber kaum fehlgehen, wenn man die von ihm mitgetheilten Vorgänge etwa in die Jahre 1810—1815 verlegt, denn er erzählt, nachdem er die Spielgesetze mitgetheilt hat, von denen weiter unten die Rede sein wird, daß dieses Spiel, welches als Schafkopf in die Brommesche Gesellschaft eingeführt und dort in Skat umgetauft worden war, „auf diese Art mehrere Jahre gespielt wurde, bis endlich der verstorbene Rathscopist N . . . in einer von Scatspielern fleißig besuchten Abendgesellschaft die jetzige (1848 übliche) Art zu spielen vorschlug" (pag. 5).

Von diesem Rathscopist N . . . sagt Dr. Groth (p. 13): „Dieser verdienstvolle Mann, dessen leider nicht auf die Nachwelt gekommener Name in goldenen Lettern auf der Brust des ersten Wenzels glänzen sollte, führte nämlich die Trumpfmatadorrechnung ein und stellte den Unterschied zwischen Frage und Solospielen auf."

Wie groß oder wie gering sein Verdienst daran wirklich gewesen, wird sich später ergeben, hier haben wir es nur mit dem Zeitpunkte seiner Neuerung und der Einführung des Skatspiels überhaupt zu thun.

Um das feststellen zu können war vor Allem die Ermittelung dieses, von Hempel bereits als der „verstorbene" Rathscopist N., bezeichneten Herrn erforderlich. Auf mein Ersuchen erfolgte Seitens des Stadtraths resp. des Polizeibüreau zu Altenburg mit dankenswerther Bereitwilligkeit die amtliche Feststellung, daß der betreffende Rathscopist Herr Carl Adam Neefe sein müsse, der am 29. Mai 1774 geboren, am 27. Mai 1821 in Altenburg verstorben sei, — und damit war die Entstehungszeit des Skatspiels ziemlich genau umschrieben.

---

*) „J. G. J. Breitkopf. Versuch den Ursprung der Spielkarten zu erforschen", Leipzig, 1784, Th. 2. p. 32 und „Sam. Weller Singer, Researches into the history of playing cards", London, 1816.

War nämlich Skat mehrere Jahre nach der Spielweise des Schafkopf executirt worden, bis Neefe, welcher bereits 1821 starb, die neue Spielart einführte, welche eigentlich erst die Grundform des heutigen Skatspiels ist, so muß die Einführung jenes Schafkopfspiels, von welcher Hempel berichtet, allermindestens in der Zeit zwischen 1810 und 1815 und die der Neefeschen Reform in der Zeit von 1815—1821 liegen.

Daß das Skatspiel gerade im Jahre 1826, wie Dr. Friedrich*) auf Grund seiner Informationen durch einen ungenannten Gewährsmann in Frankenberg bei Dresden behauptet, von Altenburger Studirenden nach Leipzig verpflanzt wurde, ist zwar nicht zu erweisen, aber auch nicht unwahrscheinlich. Soviel ist sicher, daß der Skat seinen Weg von Altenburg aus zunächst nach den sächsisch-thüringischen Universitäten Leipzig, Halle und Jena, und von dort nach den übrigen deutschen Hochschulen beziehungsweise nach dem außersächsischen Deutschland fand. Freilich ging das nicht gerade schnell vor sich, und es ist wohl glaublich, daß er in Königsberg i. Pr. wie Friedrich**) angiebt, erst um das Jahr 1850 bekannt wurde. Daß Skat selbst zu Anfang der Vierziger Jahre noch verhältnißmäßig geringe Verbreitung hatte, ergiebt sich auch schon daraus, daß ihn G. U. Enther im Titel seines Buches noch nicht unter die üblichsten Spiele rechnet, und daß die älteste Monographie, wenn man von Hempels Brochüre absieht, im Jahre 1855 erschienen ist.***)

Auf seinem Wege durch Deutschland erlitt das Spiel verschiedene einschneidende Veränderungen durch Anfügung von Spielen und Spielweisen aus anderen damals besonders beliebten Spielen, speciell aus L'hombre, Deutsch-Solo und Boston, durch Modification bestehender Bestimmungen u. s. w., und diese Umwandlungen sollen an der Hand der Skatlitteratur klargelegt werden. Wir müssen jedoch vorher die Wurzeln des Skatspiels, Schafkopf, sowie L'hombre und Deutsch-Solo etwas näher betrachten, da den meisten unserer Leser diese heut veralteten und absterbenden Spiele unbekannt sein werden, während die Entstehung und fortschreitende Entwicklung des Skat nur durch Vergleichung mit diesen zu erklären ist, also eine wenigstens oberflächliche Kenntniß derselben erforderlich macht.

---

*) Königsberger Skattarif p. 23

**) ebendort pag. 26.

***) Klaus. Das Skatspiel. Anleitung zur Erlernung desselben nach Form und Geist. Leipzig 1855.

Die Ahnen des Skatspiels.

I. Schafkopf.

Zur selben Zeit etwa, als der Schafkopf-Skat in Altenburg Eingang fand, veröffentlichte Paul Hammer ein Werk, „Die deutschen Kartenspiele",*) in welchem er neun verschiedene Arten des Schafkopfspiels beschrieb, welche indessen durchweg Varianten unter mindestens vier Theilnehmern sind. Dem ältesten Altenburger Skat lag jedoch, wie Hempel berichtet, (oben Seite 7) ein Schafkopf unter Dreien zu Grunde, aber ein solcher ist in der Litteratur zuerst in der Mitte der Fünfziger Jahre**) erwähnt, und als „wendischer Schafkopf unter Dreien" von dem Hempelschen Schafkopfspiel durchaus verschieden. Wir werden uns also mit dem Gedanken befreunden müssen, daß der erste Ahn unseres Skatspiels, diejenige Schafkopfspielweise, welche man in Altenburg „Skat" benannte, z. B. ein salonfähiges Spiel, dessen man in der Litteratur Erwähnung thun durfte, nicht gewesen ist.

Hempel beschreibt dasselbe (pag. 4) folgendermaßen:

„Der Kartengeber behielt, nachdem er jedem der zwei Mitspielenden 10 Karten gegeben, die 2 (Druckfehler für 12) letzten, legte von diesen 12 zwei weg und mußte in der Farbe des Blattes, welches nach dem Abheben unten lag, Solo spielen. Die Farben waren einander alle gleich."

„Bald fand man jedoch, da der Geber das Spiel beinahe immer verlor und nicht selten schwarz (keinen Stich erhielt) wurde, diese Art zu spielen zu einförmig und es konnte dann die Vorhand, und wenn diese paßte, der nach ihr Folgende in jeder Farbe spielen. Paßte auch dieser, so mußte der Geber in einer ihm beliebigen Farbe spielen. Später hatten unsere Landleute, ebenso gewandte Spieler, als ausgezeichnete Oekonomen, Schellen als überstechende Farbe und zuletzt die vier Farben nach der noch jetzt bestehenden Reihefolge eingeführt."

Es ist wohl klar, daß Hempel garnicht beabsichtigt hat, das alte Spiel Schafkopf genau zu erklären, da er das eben Gesagte nur in seine geschichtlichen Notizen über das Spiel einfügt; das Wenige, was er mittheilt, ist auch zu oberflächlich und zu knapp, es fehlt jede Angabe über die Werthfolge der Karten, über die Art, wie gespielt wurde, ob Farbe bedient, ob bei Renonce getrumpft, ob überstochen werden mußte, ob die Unter als Trümpfe galten u. s. w. Es ist überdies wahrscheinlich, daß sich Hempel bei Abfassung seiner Bro-

---

*) Leipzig 1811.

**) „E. Schreiber, Album für die beliebtesten Kartenspiele", Weimar 1854, und „v. Alvensleben, Encyclopädie der Spiele", Leipzig 1855.

chüre im Jahre 1848, also rund 30 Jahre nachdem Neefe das Spiel zum Skat umgeschaffen, der Regeln des nur wenige Jahre gespielten Schafkopf nicht mehr genau erinnerte. Der Versuch sie auf Grund der vorhandenen Spielbücher festzustellen, hat zu dem eigenthümlichen Resultate geführt, daß nur ein einziges Werk aus der großen Anzahl der von mir durchgesehenen als Original von Werth ist, und dieses Werk ist das bereits oben citirte, von Paul Hammer im Jahre 1811 herausgegebene. Die älteren Bücher in deutscher Sprache*) enthalten nur Beschreibungen einzelner Spiele mit französischen Karten, also die Kartenspiele der vornehmen Gesellschaftsklassen, ebenso wie dies natürlich bei den in fremden Sprachen vorhandenen Spielbüchern**) der Fall ist.

Auch Ed. Max. Oettinger führt in seinem reichhaltigen Contingent zur Litteratur der Kartenspiele***) nicht ein einziges Sammelwerk in deutscher Sprache auf, auch keines, in welchem Schafkopf enthalten wäre, ja er erwähnt sogar Hammer's Buch nicht einmal. Wenn Letzterer daher in seiner Vorrede sagt: „— — — weil ich den Wunsch desselben (i. e. des Publikum) ein Buch dieses Inhalts, das bisher noch nicht vorhanden war, zu besitzen, vielseitig vernommen habe — — —" so dürfen wir ihm wohl Glauben schenken, und sein Buch, welches nur Solo, Contra, Schafkopf, Einwerfen, Fünfzehnern, Bassadewitz, Piquet, Mariage und Elfern, als die mit deutschen Karten üblichen Spiele nennt, für die älteste Quelle gelten lassen.

Es ist nun rührend anzusehen, wie alle folgenden Spielbücher in seine Fußtapfen treten, wobei freilich in rühmlicher Bescheidenheit verschwiegen wird, wie lebhaft der jeweilige Verfasser seine Vorgänger gelesen hat. Bei einer Vergleichung der Darstellungen des Schafkopf in den neueren Spielbüchern zeigte sich nämlich, daß „Anton, Encyclopädie der Spiele",†) lediglich eine Ueberarbeitung von „v. Alvensleben, Encyclopädie der Spiele",††) ist; diese, soweit es Kartenspiele betrifft, ebenso wie „v. Thalberg, Der perfecte Kartenspieler",†††) „v. Posert,

*) „Das Piquetspiel, Leipzig 1645", „Piquet und Hoickspiel, Frankfurt a. M. 1650", „das Whist, Uebersetzung von „Hoyle, Short treatise on the game of London". Gotha 1768, dasselbe Dresden 1788", „Anweisung zum Piquet, Trisett und Bostonspiel Berlin 1797", „Das Königliche L'hombrespiel, Hamburg 1737" u. s. w.

**) „La Maison des Jeu Académique Paris 1668" und „Complete Gamester London 1680", u. s. w.

***) Serapeum, Zeitschrift für Bibliothekswissenschaft, Leipzig 1852 Nr. 13.

†) IV. Aufl. Leipzig 1884.

††) II. Aufl. Leipzig 1855.

†††) Berlin bei Mode, ohne Jahreszahl.

72 Kartenspiele" *) und noch eine ganze Reihe minderwerthiger Bücher charakterisiren sich, so weit sie nicht wörtlich nachdrucken, als Ueberarbeitungen des mehrerwähnten Buches von G. U. Enther, und dieses wieder ist, bezüglich der Spiele mit deutschen Karten, eine fast wörtliche Abschrift von Hammer. Wenn wir also auf ihn zurückgreifen, brauchen wir keinen der Späteren, die in ihrer Treue gegen das Original sogar soweit gehen, daß sie es nicht einmal wagen, offenbare Lücken oder Auslassungen in Hammers Beschreibung der Spiele auszufüllen. Hammer hat z. B. wohl den Ansagewerth der Karten im Schafkopf und deren Zählwerth angegeben, aber nicht deren Stichwerth, d. h. er hat angeführt, daß beim Melden der Trümpfe Aß = 11, König = 10 gilt u. s. w., beim Zählen in den Stichen Aß = 11, König = 4 u. s. w., aber nicht die Ordnung, in welcher die Karten einander stechen, und — es existirt kein einziges Kartenspielbuch, selbst das von Dr. Georgens **) nicht ausgenommen, welches den Stichwerth, die Ordnung der Karten angäbe, welche abweichend von fast allen anderen Kartenspielen, die im Skat übliche ist: Wenzel, Aß, Zehn, König, Ober, 9, 8, 7.

Hammer bespricht neun verschiedene Arten Schafkopf, von denen eine ein Stichspiel ist, während die anderen acht Pointspiele sind, die sich in zwei Gruppen scheiden lassen. Diesen acht Arten gemeinsam sind die Regeln:

Farbe muß bedient werden, doch besteht weder ein Zwang zum Ueberstechen, noch zum Trumpfen; die Wenzel sind in der Reihenfolge Eichel, Grün, Roth, Schellen stets die höchsten Trümpfe; das Spiel ist einfach gewonnen mit mehr als der Hälfte, doppelt (Schneider) mit mehr als drei Viertheilen aller 120 Augen, dreifach (schwarz) mit sämmtlichen Stichen. Der Zählwerth der Karten ist derselbe wie im Skat. Es spielen stets zwei Parteien gegen einander.

In der ersten Gruppe muß der Reihe nach Jeder melden, der von einer Farbe einschließlich der Wenzel fünf Blatt oder mehr in der Hand hat; eine größere Anzahl Blätter, oder die gleiche Zahl von höherem Ansagewerth (Aß = 11, jede Figur und die Zehn = 10, Neun, Acht, Sieben = soviel als sie zeigen) überbietet; wer die höchste Ansage macht, behält das Spiel und bestimmt beliebig die Trumpffarbe. Meldet Niemand, so muß Derjenige spielen, welcher den höchsten Wenzel, den „Alten" hat.

---

*) Quedlinburg u. Leipzig 1861.

**) „Illustr. Familien-Spiel-Buch", Leipzig, 1882.

Gespielt wird von 4 Personen in zwei Parteien mit 32 Karten, bald gelten nur die 4 Unter als Wenzel, bald Eichel- und Grün-Ober und dazu die vier Unter, also zusammen 6, bald sämmtliche Ober und Unter, also 8.

In den Spielen der zweiten Gruppe spielen 4, 6 oder 8 Personen, mit 32, 36 (die Sechsen werden hinzugenommen), 48 (zwei Spiele zu 32, ohne Achten und Sieben), oder 64 Karten (zwei volle Spiele), bald mit sechs Wenzeln, d. h. Eichel- und Grün-Ober und die vier Unter, bald mit 12 Wenzeln, d. h. die sechs Wenzel im Spiel mit doppelten Karten, oder endlich mit 16 Wenzeln d. h. sämmtliche Ober und Unter eines solchen.

Schellen ist ständig Atout; es wird nicht gemeldet, sondern diejenige Partei muß spielen, welche den „Alten" hat und event. der Vorhand zunächst sitzt.

Zwei weitere Arten, welche v. Alvensleben*) beschreibt, kennt weder Hammer (1811) nach G. U. Enther (1842); die erste ist unter dem Namen „Wendischer Schafkopf" lediglich eine weitere zur Hammerschen Gruppe 2 gehörige Variante, während die zweite, als „Wendischer Schafkopf unter Dreien" von allen bisher beschriebenen abweicht.

In dieser Abart erhalten drei Spieler je 10 Karten, die beiden untersten werden als Skat beiseite gelegt; wieviel Wenzel aber gelten giebt weder Alvensleben, noch ein späteres Buch an. Wer den „Alten" hat, darf den Skat kaufen und muß gegen die beiden Anderen spielen; kauft er nicht, so bleibt der Skat unberührt, Jeder spielt dann auf eigene Rechnung und Derjenige gewinnt, welcher in seinen Stichen die meisten Augen hat; weniger als 31 macht Schneider (doppelt) verloren, stichlos ist schwarz (dreifach) verloren. Hat Derjenige, welcher den Alten hat, gekauft, so gewinnt resp. verliert er wie in allen anderen Schafkopfspielen. v. Alvensleben sagt über den wendischen Schafkopf in der mir allein zugänglichen II. Aufl., es sei eine Zusammensetzung von Schafkopf und Solo, welche in neuerer Zeit viel gespielt werde, und ich vermuthe, daß auf die Entstehung, namentlich der Variante unter Dreien, bereits das Skatspiel eingewirkt hat. Was G. U. Enther (pag. 113) als Schafkopfsolo aufführt, ist viel mehr Solo, und vom wendischen Schafkopf ganz verschieden; es würde, da es ganz ohne Beziehung zum Schafkopf-Skat ist, zu weit führen, auch nur die Grundzüge mitzutheilen. Dr. Georgens (pag. 574) bezeichnet die einfachste Form der Gruppe I als „wendischen" Schafkopf und ursprüngliche Art.

---

*) Encyclopädie II. Aufl. Leipzig 1855 pag. 479.

Vergleicht man die Schafkopf-Regeln nach Hammer (1811) mit dem, was Hempel noch im Jahre 1848 über das ursprüngliche Schafkopf-Skatspiel sagt, so ergiebt sich, daß meine Annahme, Hempel habe die nur kurze Zeit üblich gewesene Schafkopfspielweise nicht mehr genau in der Erinnerung gehabt, nicht ganz unberechtigt ist.

Jedenfalls sind schon vor Neefe, wie das ja auch aus Hempels Bemerkung (oben Seite 11) hervorzugehen scheint, in dem von dem Kutscher überlieferten Schafkopf verschiedene, fast allen Schafkopfarten eigene Bestimmungen vorhanden gewesen, denn von den grundlegenden Gedanken des Skat finden sich im Schafkopf bereits: Die Wenzel als höchste Trümpfe und ihre Reihenfolge, der Gewinn in den drei Abstufungen, einfach, Schneider und schwarz, der Zwang zum Farbe bedienen, bei der Freiheit im Falle der Renonce beliebig abzuwerfen oder zu trumpfen, sowie die von Hempel als Altenburger Gedanke in Anspruch genommene, übrigens im Schafkopf-Skat nur vorübergehend angewandte Regel, daß Schellen ständig Trumpf ist.

II. Das Königliche L'hombre und das Deutsch-Solo.

Das L'hombre, im Anfange und noch bis zur Mitte unseres Jahrhunderts in Deutschland mit Vorliebe gespielt, ist ein Stich-, kein Pointspiel, d. h. die Anzahl der Stiche, welche der Spielunternehmer, der L'hombre, macht, entscheidet über Gewinn und Verlust. Jedes Stichspiel aber bietet weniger Gelegenheit kleine Vortheile der Karte und des Spiels auszunutzen, als ein Pointspiel, ist auch von vornherein plumper und weniger interessant, wie schon daraus zu entnehmen ist, daß im Stichspiel selbst mit 52 Karten nur 13 Punkte, die 13 Stiche, zur Entscheidung gelangen, also das Interesse am Spiel erlahmen muß, sobald es sicher ist, daß der Unternehmer die zum Gewinn noch nothwendige Anzahl Stiche machen wird. Im Pointspiel dagegen sind, wie z. B. im Skat 120 Punkte, die Zählaugen, zu entscheiden und beide Parteien werden, vereinzelte sogen. bombensichere Spiele ausgenommen, bis zum letzten Stich regen Antheil nehmen müssen, denn oft genug bringt ein Point, das der letzte Stich mehr oder weniger enthält, erst die Entscheidung des ganzen Spiels. Deshalb mußte L'hombre, das allerdings das feinste und combinationsfähigste Stichspiel ist, ebenso wie Whist und Boston dem Skat weichen, wie eifrig auch begeisterte Verehrer dieser Spiele ihnen den Vorrang bewahren möchten.

L'hombre ist ein ursprünglich spanisches Kartenspiel, worauf sowohl sein Name, als auch verschiedene, heut noch übliche Bezeichnungen, z. B. punte, basta, spadille, matador u. s. w. hinweisen; es soll*) bereits im Jahre 1430, oder nach v. Alvensleben (pag. 239) bereits 1330 gespielt worden, jedoch erst auf seinem Wege über Frankreich nach England und Deutschland durch Veränderungen und Zusätze zu dem geworden sein, was es ist. Seit Mitte des XV. Jahrhunderts wird es mit der, an Stelle der arabischen Trappolakarte getretenen französischen Karte gespielt.**) Nach Deutschland dürfte es verhältnißmäßig spät gelangt sein, denn während Quérard in der „France litteraire“ als älteste französische Monographie „Le jeu de l'hombre, Lahaye, 1675, 12°“, aufführt, und nach Oettinger in London bereits 1655 ein Buch „The Royal Game of the Ombre“ erschienen ist, wurde die älteste deutsche Monographie, erst 1737 in Hamburg gedruckt.***)

Ohne ein vollständiges Bild des L'hombre geben zu wollen, lasse ich kurz diejenigen Regeln folgen, welche für Skat in Betracht kommen. Das L'hombre, wie erwähnt ein Stichspiel, wird von 3—4 Personen mit 40 Karten (ein Spiel von 52 Blatt, aus welchem die vier Zehnen, Neunen und Achten entfernt werden) gespielt; jeder der drei activen Spieler erhält 9 Karten, 13 werden als Talon beiseite gelegt; der etwaige vierte Mann pausirt je ein Spiel, bezahlt oder erhält aber die Spesen (den Preis) des betr. Spiels, wie jeder active Theilnehmer.

Die beiden schwarzen Aß sind ständige Trümpfe, ebenso auch die niedrigste Karte der resp. Trumpffarbe, und zwar Pique-Aß als Spadille der höchste, die niedrigste Karte der Trumpffarbe als Manille der zweite, Treff-Aß als Baste der dritte; sie werden Matadore genannt, ebenso auch die in ununterbrochener Reihe folgenden Trümpfe. Jeder Matador wird honorirt, wenn der Spieler die drei höchsten in der Hand hat. Eine Farbe wird bei Beginn der Parthie zur couleur de préférence oder supérieure bestimmt, und ein Spiel, in welchem diese zugleich Trumpffarbe ist, höher bezahlt, als wenn das nicht der Fall ist.

Man spielt mit Benutzung des Talon: Frage, Obscur und Tourné, oder ohne Benutzung desselben: Solo und Solo tout. Frage ist das Anerbieten ein Spiel zu unternehmen, der L'hombre zu werden, unter der Bedingung die obersten 1—8 Blatt des

---

*) „Das neue Königliche L'hombrespiel“ 18. Aufl. Lüneburg, 1845.

**) „Breitkopf, Versuch den Ursprung der Spielkarten zu erforschen“. Leipzig, 1784.

***) s. Anmerkung Seite 12.

Talon kaufen und die gleiche Anzahl écartiren, weglegen, zu können; die Erklärung der Trumpffarbe muß vor dem Kaufen erfolgen.

Obscur bedeutet ein Spiel unter der gleichen Bedingung unternehmen, die Trumpffarbe aber nach dem Kaufen erklären.

Im Tourné wird gleichfalls gekauft, aber die erste Karte des Talon, deren Farbe als Trumpffarbe gilt, aufgedeckt. Wer Spadille oder Basta tournirt, kann entweder deren Farbe zum Trumpf machen oder eine zweite Karte aufdecken, durch welche dann Trumpf bestimmt wird.

Im Solo darf der Spielunternehmer nicht kaufen, sondern muß aus seinen Handkarten die zum Gewinn erforderliche Anzahl Stiche machen, auch aus der Hand Trumpffarbe bestimmen.

Solo tout heißt ansagen, daß der L'hombre in einem Farbensolo sämmtliche Stiche machen wolle; ein einziger an die Gegner abgegebener Stich hat den Verlust des Spiels zur Folge.

Farbe muß bedient werden, doch existirt im Großen und Ganzen weder Zwang zum Trumpfen, noch zum Ueberstechen. Der Gewinn eines Spiels ist einfach, doppelt, schwarz, oder schwarz angesagt, die Ansage des Tout aber nur bei Handspielen gestattet. Der Kartengeber setzt Stamm, der L'hombre zahlt in vorgeschriebenen Fällen neben den Spesen noch Bête, ebenso unter Umständen die Mitspieler; Vergehen gegen Spielregeln oder Spielgesetze seitens eines der Theilnehmer ziehen eine Strafe, Strafbête, nach sich, welche ihrer Höhe nach ein für allemal feststeht, und fast immer so viel beträgt, als der Spieler hätte gewinnen können resp. müssen. Der L'hombre kann vor dem Ausspielen werfen, er zahlt dann weniger, als wenn er durchspielte und verlöre.

Um den L'hombre zu ermitteln wird eine Licitation veranstaltet, bei welcher stets das mit höherer Einheit bewerthete Spiel das billigere überbietet; der Höchstbietende ist Spielunternehmer. Vorhand erklärt zuerst: „Ich passe", „ich frage", oder „ich spiele Solo", demnächst hat Mittelhand sich zu erklären und muß entweder passen, oder in der vorgeschriebenen Reihenfolge weiter abfragen; nachdem die Licitation zwischen diesen Beiden entschieden, muß Hinterhand sich erklären, d. h. passen, oder den bisher Bestbietenden weiter fragen.

Zwei weitere dem Grand und Null des Skat entsprechende Spielweisen sind Grandissimo oder Grand, ein Spiel ohne Benutzung des Talon und ohne Trumpffarbe, aber mit Geltung von Spadille und Basta als Atouts, — und Nullissimo oder Null, ein Spiel, in welchem gar kein Trumpf gilt und der Spieler stichfrei bleiben soll. G. U. Enther beschreibt sie 1842 mit dem Zusatz „gehören nicht zum eigentlichen L'hombre", und v. Alvens-

leben nennt sie 1855 ebenfalls noch ungewöhnliche Spiele, während sie Dr. Georgens 1882 in der Reihe der übrigen aufzählt, also als übliche gelten läßt.

Nichts weiter als ein vereinfachtes L'hombre mit 32 deutschen Karten unter vier Personen ist das bereits von Hammer (1811) als ein altes deutsches Spiel bezeichnete

Solo oder Deutsch-Solo.

Jeder Theilnehmer erhält 8 Karten, deren Stichwerth Daus, König, Roth und Schellen-Ober, Unter, Zehn, Neun, Acht, Sieben ist; ständige höchste Trümpfe sind Eichel-Ober als Spadille oder der Alte, die Sieben der jeweiligen Trumpffarbe als Manille oder Spitze, und der Grün-Ober als Baste. Durch eine Licitation mit vorgeschriebenen Angeboten wird das höchste Spiel ermittelt; kommt keine Frage zustande, d. h. da kein Talon vorhanden, ruft Niemand ein beliebiges Aß als Partner auf, „fragt nach dem betreffenden Daus", so muß Eichel-Ober fragen; wer beide „Alten" hat (Spadille und Baste), muß bei Strafe Solo spielen, wenn nicht ein Anderer Solo ansagt. Die Spielweisen in diesem „alten deutschen Spiel" heißen Forcée simple, Frage, Forcée partout, Solo und Solo tout mit Ansage. Eine Farbe ist stets couleur favorite, mitunter auch noch eine zweite couleur de préférence, die beiden anderen schlechte Farben; alles Uebrige stimmt mit L'hombre ziemlich überein.

Auch dieses Spiel hat im Laufe der Zeit mannigfache Zusätze erfahren, welche Opel*) in folgender Reihe aufführt, die zugleich Werthfolge für die Bezahlung und Rangfolge bei der Licitation darstellt. Null (kein Stich) geht über jedes der oben angegebenen Spiele, dann Uno (ein Stich), Duo (zwei Stiche), Grand (fünf Stiche ohne Trumpffarbe), Null ouvert, Uno ouvert, Duo ouvert und als höchstes Spiel Grandissimo, (sämmtliche Stiche angesagt). In beiden Grands gelten Spadille und Baste als einzige Trümpfe.

Wir finden sonach, daß in L'hombre und Deutsch-Solo eine ganze Anzahl Regeln in Kraft sind, welche auch in dem viel jüngeren Skatspiel als Grundregeln gelten; es sind dies insbesondere:

- die Scheidung in Spiele mit und ohne Benutzung des Talon: Frage, Tourné, Solo, Grandissimo und Nullissimo,
- die Ermittelung des Spielers resp. des der Wertheinheit nach höchsten Spieles durch eine Licitation, die Ansage einer Gewinnstufe bei Spielen aus der Hand,
- die Theilnahme der pausirenden Spieler am Gewinn und Verlust.

---

*) „Das Kartenspiel", Erfurt ohne Jahreszahl, aber sicher erst Anfang der Achtziger erschienen (pag. 23).

Es sind ferner den Stichspielen L'hombre und Deutsch-Solo, wie den Pointspielen Schafkopf und Skat gemeinsam:

die Geltung ständiger höchster Trümpfe,

der Zwang Farbe zu bedienen, ohne Zwang zum Ueberstechen oder Trumpfen,

die drei Gewinnstufen,

neben einer ganzen Anzahl nur den äußeren Gang des Spiels betreffender Vorschriften.

Es dürfte nunmehr zu verfolgen sein, ob und wieweit die einzelnen Sätze der als Ahnen des Skatspiels bezeichneten anderen Kartenspiele im Altenburger Schafkopf-Skat Geltung erlangt haben.

Der älteste (schlichte Altenburger) Skat.

Kehren wir nach diesem kurzen Ausblick auf die für den Skat vorbildlichen Spiele nach Altenburg zurück und betrachten wir nunmehr dasjenige Spiel, zu welchem durch das in die Jahre 1815—1821 fallende Eingreifen des Rathscopisten Neefe das zwischen 1810 und 1815 in die Brommesche Gesellschaft importirte Schafkopf geworden war.

Für die Darstellung dieser ältesten Form unseres Spiels, deren Schmucklosigkeit und Einfachheit dem Geschmacke der „feinen" Skatspieler unserer Tage freilich kaum noch behagen würde, besitzen wir allerdings nur Quellen aus den Vierziger Jahren unseres Jahrhunderts, also fast ein Menschenalter nach Neefe, aber von kleinen, leicht zu erklärenden Differenzen abgesehen, geben sie doch ein vollständiges Bild des damaligen Spieles, indem sie einander ergänzen. Diese Quellen sind die oben schon wiederholt erwähnten, das Buch von G. U. Enther 1842, der Artikel „Scat" im Piererschen Conversations-Lexikon 2. Aufl. 1843, von dem Lehrer J. F. L. Hempel geschrieben, und desselben Verfassers Brochüre „Das Scatspiel" vom Jahre 1848. G. U. Enther spielte und schrieb offenbar außerhalb des Altenburger Spielgebietes, und das macht die kleinen Abweichungen zwischen seinen und Hempels Angaben erklärlich.

Nach diesen drei Veröffentlichungen bot der damalige, also noch 25 Jahre nach dem Tode Neefes unverändert gebliebene Skat folgendes Bild.

Activ sind drei Theilnehmer, die übrigen pausiren, nehmen aber an Gewinn und Verlust Theil; es scheint indessen, wie noch

heut vielfach im sächsisch-thüringischen Skat, die Zahl der Mitspieler gern hoch, auf 5, oder 6, oder gar 7 gegriffen worden zu sein, und namentlich Hempel sagt, „das non plus ultra ist unstreitig das Zusammenspielen von sieben Personen," wobei immer drei spielten und vier pausirten. Das Interesse am Spiel dürfte dadurch kaum erhöht worden sein, dagegen wurden einerseits die Spiele bedeutend vertheuert, und das drängte zum Stehenbleiben bei überaus niedrigen Berechnungssätzen (Spiele von 1 Points), während andererseits gewiß nur das Kiebitz- oder Wanzenthum großgezogen wurde.

Man gab 3 — 2 — 3 — 2 Karten, und legte bald die beiden letzten (G. U. Enther), bald die beiden ersten Blätter (Hempel 1843), bald zwei beliebige (Hempel 1848) als Skat beiseite.

Das Reizen wich von der jetzt üblichen Form insofern ab, als Vorhand sich ungereizt zu erklären hatte, ob sie „fragen" oder passen wollte. „Frage" heißt dabei ein Spiel mit Einnehmen des Skat und Bestimmung der Trumpffarbe nach Einsicht beider Karten, nicht wie bei Tourné Bestimmung durch eine offen gelegte Karte des Skat. Im Uebrigen folgte das Reizen den heutigen Regeln, und Hempel bemerkt ausdrücklich, daß, wer das höchste Spiel, auf welches gereizt worden, behalten habe, sowohl dieses als auch jedes höher bewerthete spielen konnte.

Aber der zulässigen Spiele gab es nur acht, die vier Fragen und vier Soli, von denen die Letzteren natürlich die Ersteren überboten, während sie untereinander in der heutigen Werthfolge Eichel, Grün, Roth, Schellen standen.

Sicherlich aber waren schon 1848 auch andere Spielweisen in einzelnen Kreisen eingeführt worden, denn Hempel betont in der Brochüre (pag. 7), „die im ächten Skat vorkommenden Spielarten sind die Frage und das Solo".

Das Spiel wird mit 61 Augen gewonnen, doppelt gewonnen mit 90 (darüber unten Seite 26), sechsfach, schwarz, mit allen Stichen, doch scheint für schwarz allmählich auch in Altenburg das Vierfache als genügend erachtet worden zu sein, denn Hempel, der 1843 nur das Sechsfache erwähnt, sagt 1848, „vierfach, gewöhnlich sechsfach," während G. U. Enther 1842 bereits immer nur das Vierfache berechnet. Als schwarz gilt, wie auch heut, die Partei, welche keinen Stich hat, der Spieler ohne Rücksicht auf die im Skat liegenden oder gedrückten Augen.

Ein Ansagen von Gewinnstufen, Schneider und Schwarz, existirt nach Hempel gar nicht, wogegen G. U. Enther ein „angesagtes Tout" erwähnt und mit dem Achtfachen bewerthet.

Abgesehen von der schwankenden Berechnung des Schwarz — vier- oder sechsfacher Betrag des Spieles — sind G. U. Enther und Hempel über die Bewerthung der Spiele einig, beide geben für die Fragen 1, 2, 3, 4, für die vier Soli 4, 6, 8 und 10, für Schneider das Doppelte dieser Beträge an. Eine Matadorberechnung im heutigen Sinne, unsere zum Grund- und Eckpfeiler des ganzen Spiels gewordene Berechnungsweise, erwähnt nur Hempel, aber beiläufig, als „einen bloßen Zusatz", so daß man daraus schließen darf, dieselbe habe im ursprünglichen Altenburger Skat keinen Raum gehabt.

Allerdings stellt G. U. Enther die Matadorberechnung als Regel hin, sagt aber wörtlich: „Hat man bei einem Spiele in einer Farbe eine ununterbrochene Reihe Karten, so heißen diese Matadors und werden diese besonders bezahlt; haben die beiden Gegner in ihren Karten eine solche Anzahl, so werden sie gleichfalls bezahlt, vom Spieler sowohl, als von den Gegnern." Er kann damit nur diejenige Berechnung meinen, welche Hempel in der Brochüre (1848) — im Pierer 1843 fehlt diese Angabe — als „einen anderen Zusatz, der den Gang des Spieles ebensowenig ändert" bezeichnet, nämlich die dem Whist entlehnte Bezahlung von Schäfchen (honneurs), d. h. Bezahlung der Matadore an denjenigen, welcher sie in der Hand hat, ganz gleich, ob dies der Spieler ist oder nicht, und ob der Spieler gewinnt oder verliert.

Der Preis der Schäfchen war in allen acht Spielen der gleiche, wie Hempel angiebt, gewöhnlich 2 Points für jedes Schäfchen, der Preis für einen Matador hingegen war nach Hempel und G. U. Enther entweder in Frage und Solo gleich dem Preise der Frage in der betreffenden Farbe, oder auch im Solo gleich dem Preise dieses Spiels (Hempel pag. 9).

Mit großer Ausführlichkeit stellt endlich G. U. Enther die Einrichtung des Stamm- oder Bête-Setzens dar; der Geber hat 4 Points Stamm zu setzen und jeder gewinnende Spieler zieht 1—3 Stämme aus dem Pot, jeder verlierende Spieler setzt ebensoviel zu. Die Details dieser Einrichtung, die heut nur noch bei dem zum Hazard gemißbrauchten „Skat mit der Pinke" vereinzelt in Uebung ist, bieten kein Interesse.

Die Spielregeln waren im Uebrigen die heut noch geltenden, Strafen für Verstöße werden jedoch von keinem der beiden Autoren erwähnt; bei der großen Anzahl und Härte derartiger Strafen im L'hombre und anderen Kartenspielen jener Zeit dürfen wir aber unbedenklich annehmen, daß sie bestanden haben und von

unseren Gewährsmännern nur um ihrer Selbstverständlichkeit willen nicht besonders angegeben sind.

Der alte schlichte oder orthodoxe Altenburger Skat kannte also Alles in Allem vier Fragen und vier Soli, nur durch die verschiedenen Gewinnstufen ein wenig belebt, aber weder Matadorberechnung, noch Tourné, Null, Grand oder Ramsch, weder Ansagen von Gewinnstufen, noch Ouvert-Spiele, und auf diese ursprüngliche Form müßten die Schwärmer für den angeblich „allein richtigen und allein berechtigten" Altenburger Skat zurückgreifen. Das wäre zwar eine Verleugnung der späteren reichen Entwicklung unseres Spiels, aber bei der krampfhaften Alterthümelei unserer Moden, im Zeitalter der Butzenscheiben und der „stilvollen" altdeutsch unbequemen Holzmöbel vielleicht nicht ohne Aussicht auf Erfolg. Damit wäre dem Skat zugleich aber alles Interesse und alle Feinheit genommen und seine Stellung als erstes aller Kartenspiele vernichtet, denn nicht in Altenburg, sondern erst nachdem unser Spiel aus der kleinbürgerlichen Sphäre dieses Städtchens heraus, durch die Verpflanzung auf die von Söhnen aus aller Herren Ländern besuchten Universitäten, in die weiten Kreise unseres gesammten Vaterlandes gedrungen war, hat es an Tiefe und Werth gewonnen. An Stelle Einzelner nahm die Gesammtheit Aller die Weiterentwicklung der Grundformen und Grundgedanken des Spiels in die Hand, und in richtigem Sinne, durch Vermehrung der Spielweisen, durch Angliederung ursprünglich fremder Spiele.

Freilich ist es bei den später zu betrachtenden Neu- und Fortbildungen nicht möglich, Ort und Zeit ihrer Entstehung oder gar die Person dessen zu ermitteln, dem das Verdienst gebührt, sie eingeführt zu haben. Aber umsomehr ist es eine Pflicht der Pietät und Dankbarkeit gegen den einzigen Mann, dessen Eingreifen in die Gestaltung unseres Spiels wir in urkundlichen Zeugnissen verfolgen können, und der in dem schlichten Altenburger Skat den Grundriß für das später von Anderen so stattlich aufgeführte und eingerichtete Gebäude vorzeichnete, daß wir uns nunmehr die Frage vorlegen: Was hat Neefe für das Skatspiel gethan, um aus dem Schafkopf der Brommeschen Gesellschaft den Skat, unseren Skat zu machen?

Die Umwandlung des Schafkopf zum Skat durch Carl Adam Neefe.

Da alle bekannten Arten des Schafkopf die Grundregel kennen, welche auch heut das Skatspiel beherrscht: „Farbe muß bedient werden, es besteht aber weder Zwang zum Trumpfen noch zum Ueberstechen," da ferner überall im Schafkopf die Regel gilt, daß mit 61 Augen das Spiel einfach gewonnen ist, mit 91 doppelt, mit allen Stichen dreifach oder schwarz, so dürfen wir folgern, daß Neefe diese beiden Sätze dem Schafkopf entnommen und im Skat beibehalten hat.

Hinzugefügt hat er wahrscheinlich, falls dies nicht bereits vor ihm geschehen ist, wie man nach Hempel vielleicht annehmen darf, die Werthfolge der Farben, welche zur Nothwendigkeit wurde, sollte sich die Licitation nicht auf eine Frage und ein Solo beschränken.

Vorbildlich dafür, daß den Farben verschiedene Werthe beigelegt wurden, war der Gedanke des L'hombre, daß die couleur de préférence die anderen Farben, oder in einzelnen Spielweisen die beste Farbe die bessere und die schlechten überbietet, andererseits für die angenommene Reihenfolge dieses Werthes: Eichel, Grün, Roth, Schellen, die gleiche Werthfolge der Wenzel im Schafkopf, welche ein für allemal feststeht.

Unbedingt Neefes Verdienst ist nun die Vervollständigung des Spiels durch Einfügung mehrerer Regeln des L'hombre, welche er von dort ohne jede Veränderung herübergenommen hat; es sind dies in der Hauptsache:

a) die Eintheilung in Spiele mit und solche ohne Benutzung des Talon, also
   1. die Frage, eine Spielweise, zu welcher der Skat eingenommen und die gleiche Anzahl Karten weggelegt wird und
   2. das Solo, eine Spielweise, welche ohne Benutzung des Skat, lediglich aus den Handkarten gewonnen werden muß,

b) die Licitation zur Ermittlung des Spielers, welche das höchst bewerthete Spiel zur Geltung bringen soll, — nicht das theuerste Spiel, sondern die höchste Wertheinheit,

c) die Art des Verfahrens dabei, einschließlich der Erklärung der Vorhand, ehe sie gereizt wird, endlich

d) das Pausiren des vierten Mannes, der jedoch an Gewinn und Verlust betheiligt ist.

Gerade diese Regeln aber, welche im Schafkopf gar keinen Anhalt fanden, auf diesen anzuwenden und in einer Weise, daß sie, wie aus dem innersten Wesen des Spiels herausgewachsen, mit den im Uebrigen unveränderten Regeln des Schafkopf zu Einem verschmelzen konnten, das Spiel selbst über das Niveau eines leidlich langweiligen Zeitvertreibes hinaus auf, ja über die Höhe der damals Alles beherrschenden Spiele L'hombre und Whist emporgehoben zu haben, kurz, auf das einfache Pointspiel Schafkopf das Tourenspiel L'hombre aufgepfropft zu haben, das ist der glückliche und geniale Gedanke, durch den sich Neefe wahrhaft den Ehrenplatz „auf der Brust des ersten Wenzels" erworben hat. Damit pflanzte er den Keim zu der machtvollen Entwicklung, welche das Skatspiel genommen hat, und es ist durchaus keine Schmälerung seines Verdienstes, wenn wir manches Andere nicht schon seiner Thätigkeit zurechnen dürfen. Er bleibt immerhin der Bahnbrecher, der allen Folgenden zum Vorbild gedient hat durch den Grundgedanken, das ursprüngliche Schafkopfspiel durch Einführung des frischen Blutes der Touren, der Durchsetzung der höchsten Wertheinheit u. s. w. zu neuem, besserem Leben zu führen.

Als solche Aenderungen, die nicht direkt auf Neefe zurückzuführen sind, für die aber sein Vorgehen die Anregung und das Beispiel gegeben und die Wege geebnet hat, ist die Matadorberechnung und das von G. U. Enther erwähnte angesagte Tout zu bezeichnen.

Neefe hat sich bei seiner Umgestaltung des Schafkopf-Skat zum Skatspiel so weit und so streng als möglich an das L'hombre oder, was, wie oben gezeigt, fast dasselbe ist, an das Deutsch-Solo in seiner ursprünglichen Form gehalten, in welcher nur dann Matadore bezahlt werden, wenn der Spielunternehmer, der L'hombre, deren mindestens drei in der Hand hat.

Es ist auch nicht gut denkbar, daß Hempel, der Augenzeuge der Entstehung des Skat, bei dem hohen Interesse, welches die Matadorberechnung in ihrer gegenwärtigen Form hat, bei der auf Potenzirung der Spielwerthe gerichteten Tendenz des Spiels, die Matadore nur als eine „zuweilen" vorkommende Rechnungsart, als einen bloßen Zusatz zur Vertheuerung des Spiels bezeichnet haben sollte, wenn sie von Neefe bereits eingeführt worden wäre. Giebt doch die Matadorberechnung dem Spiele nahezu seinen Charakter, bedeutet sie doch dem früheren Schafkopf-Skat gegenüber eine vollständige Umwälzung! Man wird vielmehr annehmen dürfen, daß erst außerhalb Altenburgs und lange nach Neefes Reform andere L'hombrespieler die Matadorberechnung

zum integrirenden Bestandtheil des Spiels gemacht haben. Und dasselbe gilt aus gleichen Gründen von dem angesagten Tout, das Hempel nicht kennt, aber G. U. Enther schildert, das also wohl ebenfalls außerhalb Altenburgs hinzugekommen ist, ganz dem Sinn und dem Geiste entsprechend, in dem das Schafkopf aus L'hombre zum Skat ergänzt wurde, und ganz mit demselben Rechte, das Neefe für sich in Anspruch nahm, als er durch Oculation eines Reises L'hombre das Schafkopf zum Altenburger Skat veredelte.

Daß Neefe an der Einführung der Matadorberechnung nicht betheiligt gewesen, läßt sich auch daraus ersehen, daß G. U. Enther sie nur in wenig ausgebildeter Form kennt; dasselbe gilt auch von Hempel, der 1843 im Pierer noch sagt: „Der Preis eines Matadors ist in jeder Farbe dem der einfach gewonnenen Frage gleich, und wird (auch) bei Solo, Schneider und Schwarz immer nur einfach bezahlt". Da Hempel jedoch fünf Jahre später in der Brochüre die Matadorrechnung genau so, wie wir sie jetzt anwenden, beschreibt und hinzufügt, daß „an manchen Orten beim Solo die Matadors nach dem Preise dieser Spielart bezahlt werden," — kann sie erst lange nach Neefes Tode zur Entwicklung und Anerkennung gelangt sein. Hempel erklärt sie 1848 für einen bloßen Zusatz, der nur das Spiel vertheuere, und selbst noch 1863 giebt die III. Auflage einer der ersten Monographien des Skatspiels*) an, daß an manchen Orten Matadore nicht bezahlt werden, was das Spiel billiger mache; danach kann die Ehre, „Erfinder" (?) der Matadorberechnung zu sein, welche Dr. Groth unserem Neefe zuspricht, diesem keinesfalls bleiben.

Durch die Matadorberechnung mußte aber auch das vorübergehend eingeführte Bezahlen der Schäfchen, der honneurs des Whist, verdrängt werden, denn in der Matadorberechnung bricht sich siegreich der Gedanke Bahn, der von nun an das Spiel mehr und mehr durchdringt und beherrscht, der Gedanke der Berechnung nur vom Spieler aus und in Beziehung auf ihn, auf die Hauptperson, wegen deren das einzelne Spiel überhaupt nur gespielt wird. Sobald dieses Grundprincip des Skatspiels, daß das Spiel nur des Spielers wegen gespielt wird, daß Gewinn und Verlust sich nur auf diesen beziehen, zum Verständniß gelangte, war für die Harmlosigkeit der Schäfchen kein Raum mehr im Spiele. Es ist fast ein Beweis für die Annahme, daß die Matadorrechnung außerhalb Altenburgs entstanden ist, wenn wir sehen, wie dieser Grundgedanke dort, ja, im ganzen Geltungsbereich des

*) S. v. F. Der regelrechte Scatspieler, III. Aufl., Quedlinburg 1863.

sächsisch-thüringischen Skat bis zum heutigen Tage noch nicht erfaßt ist, denn man stellt dort entgegen den von Hammer bereits 1811 für Schafkopf gegebenen Vorschriften die Regel auf, daß „man" mit 31 Augen einfach, mit mehr als 89 Augen doppelt gewinnt, daß „man" aber Schneider wird, wenn „man" weniger als 31 Augen in seinen Stichen zählt, und das kann sowohl der Spieler, als auch die Gegenpartei sein. Für fast jedes Kartenspiel aber, für jedes wenigstens, welches einen Spielunternehmer kennt, gilt der Grundgedanke, daß dieser Spielunternehmer sich anheischig macht mehr zu erreichen, mehr Stiche oder mehr Points zu machen, als die Nichtunternehmer. Aus diesem Princip folgt, daß im Skat, ebenso wie im Schafkopf, allein richtig die Regel ist, daß der Spieler mehr als die Hälfte aller Augen, also mehr als 60 Augen haben muß, um einfach, mehr als drei Viertheile, also mehr als 90, um doppelt zu gewinnen, daß er aber auch mehr als ein Viertheil, mehr als 30 braucht, um den doppelten Verlust zu vermeiden.

Um die irrige sächsisch-thüringische Theorie zu vertheidigen, haben deren Verfechter, allen voran Buhle,*) den Satz aufgestellt, daß alle Parteien gleichberechtigt sein müssen, und daß dieses Princip verletzt würde, wenn der Spieler den Schneider erst gewonnen hätte, sobald er 91 Augen zählt, die Gegner aber den Schneider nicht zu bezahlen brauchten, wenn sie 30 Augen haben. Für diesen Satz konnte ein schwächerer Beweis kaum versucht werden, als der, daß man lediglich um ein Spiel nicht unentschieden zu lassen bei dem einfachen Gewinn vom Grundsatz der Gleichberechtigung abgewichen sei. Abgesehen davon, daß der Skat Parteien im eigentlichen Sinne nicht kennt, sondern nur einen Spieler und als dessen Gegner für die Berechnung alle Nichtspieler einschließlich der Pausirenden, vertreten durch die beiden activen Gegenspieler, könnte genau dasselbe Argument auch für Schneider gewonnen und verloren geltend gemacht werden.

Das ist aber Alles nebensächlich, weil doch nur gespielt wird, um zu erweisen, ob der Spieler das Spiel, zu dem er sich verpflichtet hat, auch durchbringen könne. Nur dieses Spiel kann gewonnen oder verloren werden und der Spieler kann dasselbe in der ersten Gewinnstufe nur gewinnen, wenn er mehr Points in seinen Stichen zählt, als die Gegner, mehr als die Hälfte aller Points, d. h. mindestens 61; ganz in derselben Weise kann er nur in der zweiten Stufe mit mehr als drei Viertheilen gewinnen. Wie er aber mit genau der Hälfte nicht gewinnt,

*) „Illustrirtes Lehrbuch des Skatspiels", Leipzig 1885, pag. 14,15.

sondern einfach verliert, muß er auch in der zweiten Stufe verlieren, wenn er nur genau ein Viertheil, d. h. nicht mindestens 31 erzielen kann. Die Gegner können im eigentlichen Sinne des Worts in Folge ihrer rein negativen Aufgabe, den Gewinn des Spiels zu verhindern, weder gewinnen noch verlieren, ihnen kommt nur in Anrechnung, was der Spieler gewonnen oder verloren hat. Buhle hält es (pag. 184) sogar für correct, wenn die Gegner erst mit 31 Augen aus dem Schneider kommen, aber auch das ist eine Verkennung des oben angeführten Grundgedankens der Kartenspiele mit Spielunternehmer.

Der Einfluß des Boston auf das Skatspiel.

Ehe wir den weiteren Ausbau des Skatspiels verfolgen, müssen wir uns mit einem anderen seiner Ahnen, dem Boston, beschäftigen, welcher nicht sowohl für die Grundanlage des Skat als für einzelne Spielweisen von Bedeutung geworden ist.

Boston soll, wie fast jedes Spielbuch angiebt, in der gleichnamigen Stadt zur Zeit der nordamerikanischen Unabhängigkeitskriege, also vor etwa 100 Jahren entstanden sein, und die noch vor 50 und 60 Jahren üblich gewesenen Kunstausdrücke „Boston, Philadelphia, Indépendence, Concordia“ u. s. w., scheinen gleichfalls darauf hinzuweisen. Wahrscheinlich aber ist — man braucht sich nur an Lafayette und die französische Amerikabegeisterung zu dessen Zeit zu erinnern — sein Ursprungsland Frankreich gewesen, zumal die sämmtlichen Benennungen der Spielweisen, wie Indépendence, Misère, ouvert und générale, dem französischen Idiom angehören und nicht allein in Deutschland, sondern auch in Amerika selbst angewendet werden. The American Hoyle,*) ein Spielbuch, welches in Amerika ebenso als unfehlbare Autorität gilt, wie „Cavendish, Laws and Principles of Whist“, bezüglich dieses Spiels in England, nennt das Spiel zwar American Boston, hat aber keine englischen Benennungen, sondern nur die auch in Deuschland üblichen französischen, petit misère ouverte u. s. w.

Bereits 1797 erschien in Berlin eine anonyme „Anweisung zum Piquet-, Trisett- und Bostonspiel,“ doch wurde Boston, seiner ermüdenden Einförmigkeit wegen, bald mit mehr oder weniger

*) 10. Aufl., New-York. 1875.

scharfsinnig ausgeklügelten, oder anderen Unterhaltungsspielen entlehnten Touren verziert, so daß schon im Jahre 1803 in Wien ein Duodezbändchen „Das neue verbesserte Bostonspiel" erschien, dem bald eine ganze Reihe anderer Bücher folgte, von denen fast jedes einzelne neue Touren beschrieb.

Boston ist ein Stichspiel unter vier Personen mit der französischen Karte von 52 Blättern, deren Werth der natürliche, auch im Whist übliche ist, d. h. Aß, König, Dame, Bube, Zehn, Neun u. s. w. bis zur Zwei als der mindestwerthigen. Der Spieler wird durch Licitation mit vorgeschriebener Reihenfolge der Gebote, also dem Reizen im Skat ähnlich, ermittelt. Man unterscheidet zwei Hauptspielweisen, jede mit einer Menge Abstufungen, und zwar:

1. Spiele, in denen der Spieler mindestens eine nach seinem Höchstgebot bestimmte Anzahl Stiche zu machen hat, in der Regel, nachdem eine Farbe zur Trumpffarbe ernannt worden, ausnahmsweise auch ohne Trumpf (Grandissimo oder Grand),
2. Spiele ohne Trumpffarbe, in denen der Spieler in der Regel keinen, ausnahmsweise auch einen oder zwei Stiche, machen soll (Misères, Pico resp. Uno, und Duo), während er bald mit verdeckten, bald mit offenen Karten, bald mit 12, bald mit 13 Karten spielt und gewöhnlich ein Blatt weglegen oder umtauschen darf, aber bei offenem Spiele stets erst nach dem ersten Stiche aufzudecken hat.

Wir werden alsbald zu verfolgen haben, daß und wie der Versuch unternommen wurde, einzelne Touren dieses Stichspiels dem Skat einzufügen.

Die weitere Entwicklung des Skat außerhalb Altenburgs.

Der schlichte Altenburger Skat, wie wir ihn oben (Seite 19) geschildert haben, bezog mit lustigen Musensöhnen etwa um 1826 Leipzig und die thüringischen Universitäten und machte dort seine Sturm- und Drangperiode durch. Wahrscheinlich war man nicht überall geneigt seine Zeit einem Spiele zu widmen, das mit seiner Zweitönigkeit von Frage und Solo die ganze philiströsbehäbige, gemüthliche Spießbürgerlichkeit der Brommeschen Gesellschaft athmete. Es mußte bald, als der Skat in weitere Kreise Eingang fand, in denen man auch schon lebendigere Spiele

kannte, Vielen zu langweilig werden, wenn stundenlang ohne jede Abwechslung eine „Frage" von 1—4 Points nach der anderen gespielt und gewonnen wurde. Da man überdies in den Regeln des Skat alte Bekannte aus L'hombre resp. Deutsch-Solo und Schafkopf wiederfand, so sproßte der von Neefe gepflanzte Keim bald üppig empor, und aller Orten machte man Versuche durch Herübernahme von Spielweisen aus anderen, namentlich den damals so beliebten Tourenspielen, den Skat auf dem von Neefe vorgezeichneten Wege abwechslungsreicher zu gestalten. Wo und wann der eine oder andere Gedanke zuerst aufgetaucht ist, ob nicht mancher an mehreren Orten zugleich erfaßt wurde, das wissen wir freilich nicht; da aber in jener Zeit einerseits die Centralisation des Skatspiels in Altenburg aufgehört hatte und das Spiel Gemeingut des deutschen Volkes zu werden begann, da andererseits jede Neuerung sich nur langsam, zuerst von Munde zu Munde, allmählich von einem Spielerkreise zum andern und endlich von Stadt zu Stadt fortpflanzte, so dürfen wir stets annehmen, daß eine Aenderung, eine Neuerung bereits eine ganze Reihe von Jahren bestand und in Uebung war, ehe sie als „geltendes Recht" in die Lehrbücher des Skatspiels Aufnahme und damit die Aussicht auf allgemeine Anerkennung fand.

Allerdings sind die namenlosen Wohlthäter des Skatspiels, denen wir seine Fortbildung danken, nicht stets den von Neefe gewissermaßen als Wegweiser aufgerichteten Grundsätzen nachgegangen, aber die Aussicht auf Erfolg hing auch nicht davon ab, sondern einzig und allein von dem Werthe der Neuerung für die Erhöhung des Interesses am Spiel. So sind die Nullspiele, reine Stichspieltouren, die in den Rahmen des Pointspiel Skat gar nicht recht hineinpassen wollen, zum bleibenden Besitz geworden, während andere Vorschläge, die es vielleicht mehr verdient hätten, sich zu allgemeiner Anerkennung durchzuringen nicht vermochten. In kleinen Kreisen haben sich dann solche mißglückte Neubildungen bis zum heutigen Tage erhalten, von Zeit zu Zeit tauchen sie sogar als „neue Erfindungen" an der Oeffentlichkeit auf, und es ist höchst amüsant zu sehen, wie „Skat-Autoritäten" sich zu derartigen Ueberbleibseln längst vergessener Verbesserungsvorschläge stellen.

Am meisten hat man sich in Altenburg, der Henne gleich, welche die von ihr ausgebrüteten Entenküchlein ins Wasser laufen sieht, gesträubt irgend welche Neuerung anzuerkennen, und schon Hempel äußert sich in der Brochüre (1848) bezüglich der ihm bekannt gewordenen neuen Spiele Grand und Null:

„Es würde zu weitläufig werden, es hieße sogar den edlen Scat herabwürdigen, wenn man das Verhältniß dieser Eindring-

linge zu den gewöhnlichen Spielarten desselben und die Art sie zu spielen auseinandersetzen wollte. Gleicht der so verballhornte Scat nicht einem Staatskleide, auf welches allerhand bunte Flicken gesetzt worden sind? Zur Ehre Altenburgs, welches den Scat zu dem gemacht hat, was er jetzt ist, sei es gesagt, daß sich weder in der Stadt noch auf dem Lande solche Mißbräuche eingeschlichen haben.“ —

Hempel vermochte nicht zu erkennen, daß Skat ein in lebendiger Entwicklung begriffenes Spiel war, und ist auf den Abweg gerathen, es in derjenigen Form versteinern zu wollen, welche es zu bestimmter Zeit an einem bestimmten Orte (1848 in Altenburg) hatte, aber sogar Altenburg hat sich seiner Erwartung nicht würdig gezeigt und Hempels engbegrenzten Gesichts- und Standpunkt verlassen.

Selbst die Eiferer gegen alle und jede Neuerung im schlichten Skat sind gezwungen, wenn sie überhaupt ernst genommen sein wollen, und ob sie die Thatsache der erfolgten Einbürgerung von Null und Grand überraschend finden oder nicht, ihnen die Existenzberechtigung zuzugestehen.

Was übrigens die spätere Zeit — nach Neefe — noch zu thun hatte und thun konnte, war nicht mehr Neubau, nicht Feststellung der Grundanlage, sondern nur noch Ausbau einzelner bereits vorhandener Theile sowie deren Ausschmückung durch Hinzufügung neuer Spielweisen und Spiele, für welche die Vorbilder in L'hombre, Deutsch-Solo und Boston gegeben waren, und das ist es, was wir nun im Einzelnen zu betrachten haben.

Das Reizen.

Neefe hatte (oben Seite 23) die Art und Form der Licitation einfach aus dem L'hombre resp. Deutsch-Solo auf Skat übertragen. Im L'hombre hat zuerst Vorhand zu fragen, d. h. durch die Formel: Ich frage, die Mitspieler um ihr Einverständniß zu ersuchen, daß sie das billigste Spiel unternehme, wenn kein Anderer ein höheres ansagen wolle. Genau so geschah es auch zu Anfang im Skat; Vorhand hatte, wenn sie nicht passen wollte, zu erklären: Ich frage, d. h. ich unternehme das billigste Spiel, wenn Niemand ein besseres meldet.

Bis zur Mitte der Sechziger Jahre war diese Form, wie die Skatbücher zeigen, die allein übliche, es scheint jedoch bereits Ende der Fünfziger Jahre der Sinn der Worte: Ich frage, verloren gegangen zu sein, und die beibehaltene alte Form sollte lediglich das Reizen in Gang bringen. In einer der ersten

Monographien*) heißt es nämlich: „Also der Erste fragt, der Zweite antwortet, d. h. er fragt vielmehr den Ersten, ob er ein Spiel zu riskiren wage,“ ferner (pag. 13), nachdem Mittelhand bis Rothsolo gereizt und Vorhand gepaßt hat, „sagt C., Hinterhand, zu B., Mittelhand, gewendet, der nun als fragend gedacht wird, ob C. ein höheres Spiel vorschlagen wolle: Grünsolo?“

In den neueren Spielbüchern taucht deshalb die Frage auf, ob Vorhand sich zu einem Spiel verpflichte, wenn sie, um das Reizen in Gang zu bringen, sagt: Ich frage.

Aber erst Ende der Sechziger Jahre wurde auch die alte Form beseitigt, und bei Max Merz**) findet sich, nachdem die Bedeutung und Herkunft der Worte: Ich frage, ganz in Vergessenheit gerathen, der Fortschritt, daß der Vorhand das Vorrecht eingeräumt wird, sich fragen zu lassen, anstatt sich zuerst erklären zu müssen. Damit erlangt sie den Nachhänden gegenüber den Vortheil, zu erfahren, ob und event. welche Spiele die Letzteren muthmaßlich in Händen haben, und kann diese Kenntniß bei Beurtheilung ihrer eigenen Karten verwerthen.

Zur Einführung dieser Neuerung drängte wohl zunächst die Beseitigung der „Frage“, denn wurde eine solche nicht mehr gespielt, sondern mit Tourné begonnen, so hatte die Erklärung: Ich frage, d. h. ich will das billigste Spiel, eine Frage, unternehmen, keinen Sinn mehr. Auf eine billige Frage, welche überdies in jeder Hinsicht so große Gewinnchancen giebt, konnte sich Vorhand, wenn Alles paßte, fast immer, auch mit einer ziemlich schlechten Karte einlassen, aber ungereizt ein Tourné zu erklären, möglicherweise zu behalten und dann die theuerste Farbe zu tourniren, war ein größeres Wagniß, weil der Kostenpunkt (Tourné = 5 wie Schellensolo) schon schwerer in's Gewicht fiel.

Die neue Observanz, der Vorhand ein Vorrecht zu lassen, bürgerte sich so rasch ein, daß seit 1867 nur noch Schurig***) und der ihn wörtlich abdruckende Anton†) die alte Regel streng aufrecht erhalten; auch Buhle††) tritt für dieselbe ein, weil er der „Frage“ das Wort redet und Ramsch für ein Spiel hält, das

---

*) „Das Scatspiel, Anleitung zur Erlernung desselben nach Form und Geist“ II. Aufl. Leipzig 1858, pag. 6 (vergl. Seite 35).

**) „Das Skatspiel, Berlin 1867.“

***) „Das Scatspiel, Anleitung zur Erlernung desselben nach Form und Geist“ III. Aufl. bearbeitet von B. E. Rich. Schurig, Leipzig 1878, und Derselbe „Lehrbuch des Schach- und Scatspiels“, Leipzig 1879.

†) Encyclopädie der Spiele, IV. Aufl. Leipzig 1884.

††) Entwurf zu einer Allgemeinen Deutschen Skatordnung. Leipzig 1886 pag. 41/42.

von Vorhand erklärt werden müsse (darüber unten Seite 44). Die Praxis folgt fast überall der neueren Regel, nach welcher Mittelhand zuerst zu fragen, d. h. zu reizen, hat.

Bis zu den Vierziger und Fünfziger Jahren reizte man nur nach Farben, ganz so wie es Neefe eingeführt hatte, und selbst die obenerwähnte II. Auflage von „Das Scat-Spiel“ 1858 lehrt etwas Anderes nicht. Erst in dem sogenannten Quedlinburger Skatbüchlein*) ist dem „Treiben nach den Preisen“ ein eigener Paragraph gewidmet; es scheint also um die Mitte der Fünfziger Jahre das Reizen nach Zahlen aufgetaucht zu sein. Es wird bei dem Reizen nach Zahlen in einem Spiele ohne Matadore, Vorsicht empfohlen und bereits als Regel aufgestellt, daß der Spieler soviel bezahlt, als er geboten hatte, wenn das gemachte und gewonnene Spiel in Folge der im Skat liegenden Karten weniger kostete.

Auf das Reizen nach Zahlen scheint die Einführung von Null und Grand eingewirkt zu haben, wie Koch**) bemerkt. Es ist jedoch dadurch der Gedanke verdunkelt worden, daß die höchstbewerthete Spieleinheit, die höchste Grundzahl, die allein spielberechtigte ist, weil nach der Grundidee des Spiels die ranghöchste Farbe, deren Werth durch die Grundzahl ausgedrückt wird, zur Geltung kommen soll. In der Meinung, daß eigentlich das theuerste Spiel den Sieg behalten müsse, sah man es als ein Mißverhältniß an,***) daß ein Eichel-Solo mit Einem über ein Grün-Solo ohne vier Matadore geht, obschon letzteres 35, ersteres nur 16 kostete. Ja Koch fügt wörtlich bei: „Die bloße Farbe verdient eine solche Bevorzugung nicht“.

Dergleichen Erwägungen führten dann zu Vorschlägen für ein combinirtes Reizen, in welchem nach Koch †) nur auf Frage und vier Soli mit Einem nach Farben, dann aber nach Zahlen gereizt werden sollte, oder nach Hertefeld ††) das Reizen auf Tourné allein das Farbenreizen repräsentiren, auf jedes Handspiel aber sofort in Zahlen gereizt werden müsse. Soviel bekannt, hat das combinirte Reizen nirgends Anklang gefunden.

Die neueren Skatbücher, namentlich alle aus den Siebziger Jahren, stehen dagegen fast einstimmig für das Reizen nach Farben

---

*) S. v. F. „Die Grundzüge des Scatspieles, Quedlinburg u. Leipzig 1856, pag. 24.

**) Frdr. Koch, „Der feine Skatspieler“, Weimar 1860, § 2.

***) Koch, II. Aufl. Weimar 1874. pag. 8.

†) I. Aufl. 1860 II. Aufl. 1874. a. a. O.

††) Illustrirtes Skatbuch, Breslau 1884. pag. 46.

ein, das insbesondere auch Buhle*) mit zutreffenden Gründen energisch vertritt, und dem wohl auch, da es allein dem Wesen des Skat und seinem Grundgedanken entspricht, die Zukunft gehört.

Frage und Solo.

In diesen beiden Spielweisen hat sich, seit Neefe sie einführte nicht das Mindeste geändert; die Frage ist jedoch veraltet und als interesselos, weil sie dem Spieler gar zu große Gewinnchancen bietet, und bei einigermaßen vorsichtigen Spielern nur bombensichere Handspiele aufkommen läßt, fast überall, außer im Orthodoxenthum Sachsen-Thüringen, außer Gebrauch gekommen und theilweise durch Tourné ersetzt worden. Bemerkenswerth ist es übrigens, daß Klaus**) schon 1858 sagt: „Die niedrigste Frage, die auch fast niemals weder vorgeschlagen, noch gespielt wird, ist Schellen". Die Verfechter der Frage gehen jetzt zum Theil sogar noch weiter, indem sie, wie Schurig***), auch die Rothfrage weglassen. Ist also, wie Buhle wiederholt betont, die Frage in der That die Grundlage des Spiels, so steht das Skatspiel in Deutschland zwar nur noch auf halbem Fundament, es befindet sich aber dabei dem Anschein nach ganz wohl. — Soviel Urtheile ich übrigens auch über die sogenannten Beschlüsse des Altenburger Skat-Congresses vernommen habe, sie lauten einstimmig dahin, daß keiner so geringen Anklang gefunden, keiner so wenig Aussicht auf praktischen Erfolg habe, als der die Wiederbelebung der Frage betreffende.

Die Grandspiele.

Wie bei L'hombre (oben Seite 17) und Boston (oben Seite 28) gezeigt, war in beiden Spielen wahrscheinlich schon in den Zwanziger, nachweisbar aber in den Dreißiger Jahren, ebenso wie im Deutsch-Solo, eine Spielweise bekannt, welche Grandissimo oder Grand hieß. Der Spieler konnte sich anheischig machen aus seinen Handkarten, ohne daß eine Trumpffarbe bestimmt wurde, die zum Gewinn nöthige Anzahl Stiche zu machen; im L'hombre und Deutsch-Solo behielten dabei die ständigen Atouts, Spadille und Baste, ihre Trumpfeigenschaft. Es wird hiernach jedem Skatspieler einleuchten, daß unser Grand nichts anderes ist,

---

*) Illustr. Lehrbuch des Skatspiels, Leipzig 1885. pag. 180.

**) „Das Scat-Spiel", A. z. E. d. nach Form und Geist II. Aufl. 1858 pag. 65.

***) Lehrbuch pag. 35.

als das Grandissimo des L'hombre und Deutsch-Solo, d. h. ein Spiel, in welchem wohl die ständigen Atouts, hier die vier Wenzel in der bekannten Reihenfolge, Trümpfe bleiben, aber keine Trumpffarbe ernannt wird. Diese Spielweise ist dem Skatspiel mit der einzigen Aenderung, daß zum Gewinn eine bestimmte Anzahl Points — nicht Stiche — erforderlich ist, angefügt worden um hohe Stichkarten, welche ein Solo nicht gestatten, ergiebiger auszunutzen, als das in der sonst im schlichten Skat allein überbleibenden „Frage" möglich ist. Man denke sich nur in Vorhand mit zwei Alten, Eichel-Neun, Grün-Aß, Zehn, Roth-Aß, Zehn, Schellen-Aß, Neun, Sieben, also mit sicherem Grand, von Eichelfrage überboten!

Bei Grand, mehr aber noch bei Null, dürfte sich die Annahme bestätigen, daß man an verschiedenen Orten zugleich den Gedanken gehabt hat, die Grandissimo- und Nullissimotouren anderer Spiele in den Skat einzubeziehen, daß man an verschiedenen Orten auch versucht hat — freilich vergeblich — den zum Skat garnicht passenden Boston-Grand, d. h. den Grand ohne Trumpf, also auch ohne Geltung der Wenzel, anzugliedern. Wenigstens behauptet Buhle*), ohne indessen Quellen anzugeben, daß man Grand Anfangs ohne Geltung der Wenzel gespielt habe, und Dr. Friedrich**) berichtet, daß man reines Grand statt Wenzelgrand sowohl im Königsberger Skatclub als auch im Städtchen Braunsberg gespielt habe.

Der Boston-Grand, Grand ohne Wenzel, kann, bei dem Fehlen jeder anderen Erwähnung in der Litteratur, zweifellos höchstens locale Geltung gehabt haben. Der L'hombre-Grand dagegen, mit Beibehalt der Trumpfeigenschaft der ständigen höchsten Atouts, ließ sich ungleich besser und leichter dem Skat einfügen, und so sehen wir denn auch, daß Hempel***), der die erste Nachricht vom Grand giebt, die Besonderheit des Wegfalls der Wenzel nicht erwähnt, was er sicherlich nicht unterlassen hätte, wenn sie ihm bekannt gewesen wäre; er weist ja den Grand empört als eine Verballhornung des edlen Skat zurück, und wenngleich er ihn nicht einmal der Ehre der Mittheilungen seiner Regeln für werth hält, würde er doch sicher nicht unterlassen haben Alles anzuführen, was diese Spielweise als dem Skat widersprechend, nicht nur ihn entstellend, hätte discreditiren können.

---

*) Ill. Lehrbuch pag. 2.

**) Königsberger Skattarif, Hamburg 1857 pag. 24.

***) Brochüre pag. 10.

Der Zeitpunkt der Einfügung der Grandspiele in den Skat läßt sich genau nicht feststellen; wenn man jedoch erwägt, daß weder G. U. Enther (1842), noch Hempel im Piererschen Lexikon (1843) seiner Erwähnung thun, daß dagegen Hempel (1848) angiebt, man habe seit einigen Jahren in einigen Gegenden Grand eingeschoben, so wird die Annahme, daß zuerst in der ersten Hälfte der Vierziger Jahre im Skat Grand gespielt wurde, der Wahrheit wohl nahekommen.

Lange kann auch der Widerstand gegen die Einführung des Grand nicht gewährt haben, denn obgleich Hempel 1848 noch dagegen protestirte, ebenso auch Schreiber*) und v. Alvensleben**) sich, weil sie die Brochüre von Hempel wörtlich nachdruckten, gegen den verballhornten Skat erhitzen, sagt S. v. F. ***) bereits in der Monographie vom Jahre 1856 über Grand, Null und Null ouvert, daß sie fast allgemeinen Eingang gefunden haben.

Nach Angabe späterer Skatbücher ist die älteste außeraltenburgische Monographie des Skat „Das Scat-Spiel, Anleitung zur Erlernung desselben nach Form und Geist", in Leipzig im Jahre 1855 erschienen, es ist mir jedoch trotz aller Bemühungen nicht möglich gewesen, ein Exemplar dieser, wie mir die Verlagshandlung C. W. B. Naumburg freundlichst mittheilte, von einem längst verstorbenen Herrn Klaus verfaßten Arbeit zu erlangen. Die zweite Auflage des Klausschen Buches†) sagt: „Zum Schluß erwähne ich noch zwei Spielarten, die streng genommen garnicht in den Scat gehören, im Laufe der Zeit aber sich so eingebürgert haben, daß sie mit demselben fast unzertrennlich verbunden sind, ich meine Grand und Null".

Eins der besten älteren Skatlehrbücher ist „Frdr. Koch, Der feine Skatspieler"††), dessen Einsichtnahme ich, da es ebenfalls im Buchhandel nicht aufzutreiben, der Liebenswürdigkeit der Großherzoglichen Bibliothek in Weimar verdanke; hinter dem Pseudonym Friedr. Koch birgt sich der Großherzogl. Sächsische Ministerial-Secretär Rath August Faselius, welcher 1874 im 78. Lebensjahre verstorben ist. In der Vorrede macht er es den beiden ihm bekannten Lehrbüchern des sächsisch-thüringischen Skat †††)

*) Album für die beliebtesten Kartenspiele, II. Aufl. Weimar 1854.
**) Encyclopädie der Spiele, II. Aufl. Leipzig 1855.
***) Die Grundzüge des Scatspiels, Quedlinburg und Leipzig 1856 pag. 26.
†) Leipzig 1858 pag. 35.
††) Weimar 1860.
†††) „Das Scatspiel" von Klaus und „Grundzüge des Scatspiels" von S. v. F.

zum Vorwurf, daß sie „die gegenwärtig im Skat ganz eingebürgerten Spiele, Grand und Null, nur ganz oberflächlich erwähnen.“

Er sagt in § 5: Vom Grandspiel, daß Null und Grand aus dem Deutsch-Solo herübergenommen seien. „Während man der Null bei dem Herübernehmen in das Skat ihre ursprüngliche Natur (als Stichspiel mit Geltung der ständigen Trümpfe Spadille und Baste) belassen konnte und auch beließ, mußte man das Grand, sollte es nicht als Abnormität erscheinen, und als solche störend einwirken, für das Skat ummodeln. Man bestimmte daher, daß dasselbe nicht nach der Zahl der Stiche, wie im Deutsch-Solo, sondern nach der Zahl der Karten-Augen (also mit 61) gewonnen werde u. s w.“

Grand ouvert ist Koch unbekannt, dagegen kennt er 1860 bereits „angesagtes Schwarz“ im Solo und im Grand, und bewerthet dies mit dem Achtfachen des Spiels und dem Doppelten der Matadore. Seit Friedr. Koch's Arbeit wird Grand in der späteren Litteratur, ebenso wie Frage und Solo, durchweg als etwas Gegebenes betrachtet, an dessen Zurechtbestehen ein Zweifel unmöglich ist, und auch darüber sind sämmtliche Autoren der Fünfziger und Sechziger Jahre einig, daß Grand mit Geltung der vier Wenzel als Trümpfe, unter Bewerthung mit 12 als Grundzahl, bei gleichem Preise für jeden Matador, nur als Handspiel, und nicht aufgedeckt gespielt wurde. Von den in Hempels Brochüre (pag. 10) erwähnten Spielweisen, Fraggrand und Grand-tout, läßt sich die erstere anderweit in der Litteratur nicht nachweisen, sie ist also wahrscheinlich nur in einem engbegrenzten Kreise vorübergehend in Uebung gewesen; Grand tout dagegen, von welchem übrigens Hempel nicht angiebt, ob es angesagtes oder zufällig gemachtes Schwarz bedeutet, die beide im L'hombre ihr Vorbild haben, ist allgemein zur Geltung gelangt, und hat einerseits im Grand ouvert und seiner höheren Bewerthung eine weitere Entwicklung erfahren, andererseits wohl den Anstoß zum jetzt üblichen Ansagen von Gewinnstufen gegeben. Allerdings hat sich der Grand schwarz angesagt nur sehr allmählich zum Grand ouvert umgemodelt, und die Lehrbücher bis zur Mitte der Siebziger Jahre zeigen die wunderbaren, der heutigen Generation kaum noch begreiflichen Schwankungen der Spielerkreise, daß auf der einen Seite*) das Ansagen von Grand schwarz und Auflegen auch nach dem Tourné gestattet, auf der anderen**) ein Aufdecken trotz der

---

*) z. B. Fr. Koch, II. Aufl. 1874 pag. 39.
**) z. B. Max Merz, Das Skat-Spiel, Berlin 1867.

höheren Bewerthung nicht erlaubt ist. In allerneuester Zeit erst vollendete sich die Umwandlung des Grand schwarz angesagt zum höher bewertheten Grand ouvert und die Skatbücher seit der Mitte der Siebziger Jahre**), sogar Buhle, haben diese jüngste Neuerung bereitwillig anerkannt. Sie bedarf auch kaum einer Erklärung, denn da der Spieler sämmtliche Stiche sicher haben muß, ist das sofortige Aufdecken der Karten lediglich Zeitersparniß, nachdem schwarz angesagt worden ist. Daß es correcter ist, sofort aufzudecken als nach dem ersten Stiche, ergiebt sich schon daraus, daß der Spieler hazardirt und kein Tout in der Hand haben kann, sobald er mit der Möglichkeit rechnen muß, nur gewinnen zu können, wenn ihm im ersten Stich ein Schnitt gelingt. Eine andere Chance gewährt ihm aber das Verdecktspielen des ersten Stiches nicht, und auch diese wäre nur dann von einem, immerhin zweifelhaften Werth, wenn er in letzter Hand sitzt; hat er einen Stich abzugeben, wenn ihm nicht das blinde Glück hilft, so ist eben sein angesagtes Schwarz kein solches.

Die höhere Bewerthung des angesagten Schwarz und zwar mit 180, anscheinend ohne Rücksicht auf die Zahl der Matadore, findet sich bereits bei Max Merz.

Ueber tournirten Grand s. unten Seite 42. Vergl. auch die Abschnitte „Bewerthung" und „Ansagen".

Die Null-Spiele.

Gleichzeitig mit Grand, Uno und Duo haben, wie oben erwähnt, die Nullspiele in den Vierziger Jahren im Skat Aufnahme gefunden, aber es ist fraglich, ob sie dem L'hombre und Deutsch-Solo oder dem Boston entlehnt worden sind, obgleich die Wahrscheinlichkeit für das Letztere spricht. Wie sich aus dem Nachstehenden ergiebt, kann man mit einiger Sicherheit behaupten, daß die Nulltouren aus beiden genannten Spielen an verschiedenen Orten etwa gleichzeitig herübergenommen wurden.

Der L'hombre-Null, der im Ganzen denselben oder doch ähnlichen Grundsätzen folgt, wie der Null im heutigen Skat, ist ein Spiel mit Geltung der ständigen Trümpfe Spadille und Basta, und war nach G. A. Enther (pag. 58) bereits 1842 bekannt, während seine Einbürgerung und die Uebertragung auf Deutsch-Solo erst später erfolgt zu sein scheint; die erste Spur findet sich wenigstens erst bei Fr. Koch.**) In neuerer Zeit ist er Bestandtheil

---

*) Zuerst, Der Bierskat, Leipzig 1876.
**) I. Auflage 1860.

des Deutsch-Solo geworden und bei Opel*) als solcher beschrieben.

Im Boston bilden die Nullspiele, Misères, fast die Hälfte aller Touren, und neben ihnen war schon in den Dreißiger Jahren**) eine Tour, Pico oder Picolissimo in Uebung, in welcher der Spieler nur einen Stich machen soll und darf. Da Boston keine ständigen Atouts kennt und für die Misères Trumpfbestimmung nicht zuläßt, werden diese ganz ohne Trumpf gespielt.

Beide Arten der Nullspiele, solche mit Geltung der ständigen Trümpfe, und solche ohne diese bei vom Skat abweichendem Stichwerth der Karten, sind aber in Uebung gewesen. S. v. F.***) schildert ebenso wie Klaus†) Null und Null ouvert als reine Boston-Misère-Nullspiele, genau so wie sie heut im Skat allgemein üblich sind, d. h. ohne Trumpf, da die Wenzel ihre Trumpfeigenschaft verlieren und zu ihrer Farbe treten, in welcher der Bube vor der Zehn und diese unmittelbar vor der Neun rangirt. S. v. F. fügt jedoch (pag. 29) hinzu: „An manchen Orten gelten beim Null die Wenzel als Trumpf und die Zehn geht wie bei den Fragen und Solos über den König". Dagegen sagt Friedr. Koch 1860 gerade umgekehrt: „Beim Nullspiel behalten, wie überall im Skat, die Wenzel ihren Werth als Trümpfe. An manchen Orten spielt man Null so, daß man die Wenzel als Farbe gelten und die Zehnen nicht mehr nach dem Dause, sondern zwischen dem Unter und der Neun rangiren läßt", und der von ihm als üblicher hingestellte Null entspricht dem L'hombre-Nullissimo mit Beibehaltung der ständigen Trümpfe.

Von Späteren erwähnen Klaus††) und Max Merz†††) den Null mit Wenzeln gar nicht mehr, während Koch*†) und „Der Bierskat"*††) nur diesen gelten lassen. Nachdem sich also beide Spielweisen lange Zeit neben einander erhalten, hat schließlich der Boston-Misère-Null, d. h. Null ohne Trumpf mit veränderter, genau dem Boston entsprechender Werthfolge der Karten den Sieg davon getragen, und der L'hombre-Nullissimo ist im Laufe der

*) Das Kartenspiel, Erfurt ohne Jahreszahl, pag. 23.
**) Anleitung zum Bostonspiel, Berlin 1836.
***) Die Grundzüge des Scatspiels 1856, pag. 27.
†) Das Scatspiel, A. z. E. d. nach Form und Geist, II. Aufl. 1858, pag. 37.
††) II. Aufl. 1858.
†††) I. Aufl. 1867.
*†) II. Aufl. 1874.
*††) Leipzig 1876.

Jahre dann so völlig in Vergessenheit gerathen, daß ihn Hertefeld*) als eine Curiosität bespricht, und Buhle**) diese seit Mitte der Fünfziger Jahre in Uebung gewesene, vielleicht vereinzelt noch erhalten gebliebene Spielweise, als eine „Neuerung (sic), der er keine Berechtigung zugestehen könne“, bezeichnet.

Es ist anzunehmen, daß man in einigen Kreisen den L'hombre-Null eingeführt, in anderen zuerst versucht hat, den Boston-Misère-Null in den Skat herüberzunehmen, daß aber Skatspieler und Autoren, welche sich der Mühe des Denkens unterzogen, die letztere Art Nullspiele, wie es auch Koch thut, als dem Wesen des Skatspiels widersprechend perhorrescirten und, wenn schon eine Stichspieltour, die an sich recht interessant ist, in das Augenspiel Skat aufgenommen werden sollte, wenigstens auf L'hombre und Deutsch-Solo, welchen Spielen Skat ohnehin soviel verdankt, zurückgriffen. Dem Sinn und Willen Neefes wie des Spiels besser entsprechend, auch jedenfalls consequenter war ihr Bemühen, die Nullspiele organisch einzufügen, d. h. mit Geltung der Wenzel, und der Zehn als zweithöchster Stichkarte, an Stelle der rohen Angliederung der Boston-Misères mit anderer Werthfolge der Karten.

Man kann Koch nicht Unrecht geben, wenn er sagt, daß der Boston-Misère-Null, also der jetzt übliche, „eine Modalität ist, die zu sehr in das eigentliche Wesen des Skat eingreift, als daß man sie gutheißen könne“, aber — usus tyrannus, der Gebrauch hat seit einer Reihe von Jahren mit dem L'hombre- oder Deutsch-Solo-Null vollständig aufgeräumt, weil hier ein Null, der ohne Trumpfkraft der Wenzel unverlierbar wäre, nicht allein mit den beiden Alten, sondern in Nachhand mit einem Wenzel überhaupt nahezu unspielbar ist.

Heut freilich wäre der Versuch des Widerstandes gegen diesen Gebrauch aussichtslos, es läßt sich aber auch nicht bestreiten, daß der Wegfall der Wenzel als Trümpfe den Null erst zu einem feinen Spiele gemacht hat.

Null ouvert ist wahrscheinlich gleichzeitig mit dem Null aufgenommen worden, da Hempel 1848 bereits beide zusammen erwähnt; daß aber seine Aufnahme überhaupt erfolgt ist, deutet darauf hin, daß der Skat dem Boston seine Nullspiele verdankt. Wäre nur der L'hombre-Nullissimo als Vorbild in Frage gekommen, so hätte weder von einem Null ohne ständige Trümpfe, noch von einem Null ouvert überhaupt die Rede sein können,

---

*) Illustr. Skatbuch, Breslau 1884.
**) Illustr. Lehrbuch des Skatspiels, Leipzig 1885, pag. 187.

denn L'hombre kennt nur Null mit verdeckten Karten, Boston hingegen sowohl diesen als auch Null ouvert.

Der Letztere ist ein Null mit Aufdecken der Karten des Spielers und bietet ein besonderes Interesse nur für die Frage, ob das Aufdecken vor dem ersten Ausspielen, oder erst nach demselben, resp. erst nach dem ersten Stich zu erfolgen hat. Diese Frage ist schon seit 1858 streitig.

Von den mehrerwähnten Autoren verlangen S. v. F. 1856 und Koch 1860 ohne nähere Erklärung nur, daß die Karten aufzudecken sind, Klaus 1858, sowie Schurig 1879 ausdrücklich, daß dies vor dem ersten Ausspielen geschehe, während Max Merz 1867, Paul Claus*) 1873 und Dr. Groth 1876 die Regel aufstellen, daß der Spieler erst nach dem ersten Stich auflege; Paul Claus berichtet sogar, daß mancherorten erst nach dem Ausspielen zum zweiten Stich aufgedeckt werde. Auch fast alle neueren Skatbücher erklären das Aufdecken nach dem ersten Stich als Regel, mit Ausnahme von Buhle**), welcher diese „Neuerung energisch beseitigt wissen will, da sie nur zeige, wie überflüssige Skatverbesserer in der Praxis und in der Literatur gedankenlose Nachbeter gefunden haben".

Die Meinungsverschiedenheit ist leicht erklärlich. In allen Petite Misères des Boston, ob verdeckt, ouvert, troquante u. s. w., wird stets dem Spieler der Vortheil einer Karte eingeräumt, der Vortheil eine im Null störende oder dazu nicht geeignete Karte beiseite legen oder umtauschen zu dürfen, während die Grand Misères mit allen 13 Karten zu spielen sind. Unser Null ouvert mit Aufdecken nach dem ersten Stich bedeutet genau denselben Vortheil einer Karte für den Spieler, und es ergiebt sich daher, daß in denjenigen Kreisen, welche den Null ouvert der Tour Grand Misère ouverte nachbildeten, gefordert wurde, daß der Spieler sämmtliche Karten sofort aufdeckt, daß dagegen andere Kreise die leichter zu gewinnende Petite Misère ouverte zum Muster nahmen, in welcher dem Spieler der Vortheil einer Karte zusteht. Eine Einigung darüber, wie es im Skat damit zu halten, ist bisher nicht erzielt worden, es ist auch hier nicht der Ort, die Meinungen für und wider auf ihre Berechtigung zu prüfen.

Eine weitere Abart des Null ist eine zuerst von Dr. Groth (pag. 49) beschriebene Tour Revolution, welche 64 kosten und jeden Grand schlagen soll. Es ist das ebenfalls eine Boston-

---

*) Leitfaden des Skat-Spieles, Berlin 1873.
**) Lehrbuch, pag. 185.

Tour und bereits in dem oben erwähnten Buche „Anleitung zur Erlernung des Boston" 1836 als ein Null ouvert beschrieben, in welchem nicht der Spieler, sondern einer der Gegner die zuerst auszuspielende Karte bestimmt. — Von späteren Autoren stellt Hertefeld (pag. 28) eine Spielweise Revolution im Skat mit ganz ungeheuerlichen Bestimmungen als berechtigt hin, gegen welche Buhle*) mit Recht sehr schroff Front macht.

Der von Hempel und Dr. Friedrich, sonst aber nirgends erwähnte Fragnull ist wohl schon vor der Frage überall beseitigt worden, wenn er sich überhaupt eingebürgert hat, was aus naheliegenden Gründen sehr unwahrscheinlich ist. Hertefeld, der ihn für eine Neuerung hält, glaubt (pag. 29) ihn zur Einführung nicht empfehlen zu können, Buhle bezeichnet ihn selbstredend (pag. 188) als unberechtigte Neuerung.

Ueber Null tourné und Bewerthung des Null s. S. 43 u. 51.

Uno und Duo.

Mit Uno und Duo, zwei wenig üblichen Spielweisen des Deutsch-Solo, hat es eine ganz eigene Bewandtniß. Hempel sagt von ihnen in seiner Brochüre,**) sie seien in der Grafschaft Camburg „eingeflickt" worden, während die Skatbücher der Vierziger, Fünfziger und Sechziger Jahre sie nicht einmal erwähnen. Nur Friedr. Koch erzählt 1860 in § 2, man habe versucht auch Uno und Duo, verdeckt und ouvert, aus Deutsch-Solo herüberzunehmen, aber den Versuch bald aufgegeben, weil diese Spiele zu häufig wurden und keinen Farbensolo aufkommen ließen, daß sie aber der Natur des Skat geradezu widerstreben, weil sie als Ausnahme von der Regel, daß die Zahl der Augen über Gewinn und Verlust entscheidet, Stichspiele sind. In neueren Skatbüchern werden sie wieder erwähnt, mitunter auch beschrieben, aber in der Regel als für den Skat ungeeignet bekämpft, und doch ist das wahrscheinlich ein Kampf gegen Windmühlen, denn trotz eifrigster Nachfrage ist ein Kreis, in welchem sie gespielt würden, nicht zu ermitteln gewesen. Es ist daher nur anzunehmen, daß irgend ein Compilator, dem Hempel oder Koch als Egeria dienten, davon gelesen und sie recht unnützerweise aus der wohlverdienten Vergessenheit hervorgezogen hat. Es sind Ungeheuerlichkeiten — requiescant in pace. Buhle, dessen Kenntniß der „nur dürftigen" Litteratur***) des

---

*) Lehrbuch, pag. 188.
**) pag. 10.
***) Lehrbuch, pag. 3

Skatspiels anscheinend über Hertefeld 1884 und das anonyme Büchlein „Skat, Celle und Leipzig 1883“, nicht hinausreicht, nennt mit der ganzen naiven Unbefangenheit, welche die absolute Unkenntniß verleiht, Uno und Duo, ebenso wie andere längst abgethane Spielweisen „in letzter Zeit entstandene Neuerungen“.

Das Tourné.

Diese jetzt allgemein, selbst von den Vorkämpfern für die „Frage“ anerkannte Neuerung ist eine unverändert dem L'hombre entlehnte Tour (siehe oben Seite 17), hat aber erst lange nach Neefe in den Skat Eingang gefunden, denn es wurde, was der heutigen Generation, der das „Tourné?“ so geläufig ist, gewiß sehr überraschend klingt, ein halbes Jahrhundert lang Skat ohne Tourné gespielt.

Das Tourné wird in der Litteratur zuerst im Jahre 1867 von Max Merz*) als eine mit Frage und Solo, mit Grand und Null gleichberechtigte Spielweise aufgeführt, ohne daß auch nur mit einem Worte darauf hingedeutet würde, sie sei jünger oder seltener oder weniger eingebürgert als die übrigen, und ich kann aus eigener Erfahrung bestätigen, daß, als ich im Frühjahr 1867 in Schlesien Skat spielen lernte, ich auch sofort in die Geheimnisse des Tourné eingeweiht wurde.

Keinem der früheren Autoren ist Tourné bekannt, so daß seine Einfügung wohl in den Anfang der Sechziger Jahre zu setzen sein dürfte; Anerkennung aber hat es im Gebiete des sächsisch-thüringischen Skat erst viel später gefunden, denn Schurig**) bespricht es noch 1879 nur im Anhange, hinter den, seiner Ansicht nach classischen Spielweisen, und leitet es mit den Worten ein: „Das Tourné darf nicht unerwähnt bleiben“.

Veränderungen hat das Tourné bisher nicht erlitten, es ist nur, der Tendenz zur Erhöhung der Spielwerthe folgend, weiter ausgestaltet worden. So hat man die Regel aufgestellt, daß der Tournirende ebenso Grand wie Farbe spielen darf, wenn er einen Wenzel tournirt, und diese Bestimmung hat, wo das Tourné nicht grundsätzlich ausgeschlossen wird, wie im Altenburgischen und im sächsischen Erzgebirge***), überall Geltung erlangt, ja es zeigt sich sogar mancherorten das Streben, das Recht zum tournirten Grand noch weiter auszudehnen, indem man gestattet,

---

*) Das Skat-Spiel, Berlin 1867, pag. 39.

**) Lehrbuch des Schach- und Scatspiels, Leipzig 1879, pag. 42.

***) Buhle, Entwurf zu einer Allgemeinen Deutschen Skatordnung, Leipzig 1886, pag. 29.

daß der Spieler auch auf ein tournirtes Aß Grand melden dürfe*).

Während aber letztere Bestimmung nur in lokal ganz beschränktem Umfange überhaupt bekannt sein dürfte, wird die erstere, welche Merz im Jahre 1867 noch nicht kennt, bereits seit 1873**) in allen Lehrbüchern als allgemein üblich aufgeführt.

Eine andere Spielweise, nach welcher der Spieler auch die zweite Karte einsehen darf, ehe er sich für Farbe oder Grand entscheidet, erwähnen nur Hertefeld und Buhle, verwerfen sie aber.

Daß nach dem Tourniren auch Null gespielt werden könne, lehnt Koch***) 1874 noch entschieden ab, Hertefeld†) ist der Erste, welcher einer Spielweise Erwähnung thut, in welcher der Spieler Null ansagen darf, wenn er eine Sieben aufdeckt, sogar noch Null ouvert spielen kann, nachdem er die zweite Karte eingenommen hat. Buhle wendet sich gegen jedes Null Tourné, da jedoch meines Wissens sowohl im Harz, als auch in Westfalen, den Rheinlanden und in Berlin der einfache tournirte Null gespielt wird, mag es dahingestellt bleiben, ob er sich nicht dennoch einbürgern wird; von dem Hertefeld'schen tournirten Null ouvert kann dasselbe aber nicht gelten, weil der Grundgedanke des Tourné festsetzt, daß die erste, oder richtiger die einzige aufgedeckte Karte des Skat den Trumpf bestimmt, resp. auf diese eine Karte hin der Spieler Trumpf zu erklären hat.

Der Ramsch.

In der großen Mehrzahl derjenigen Kartenspiele, in denen durch eine Licitation, also durch Reizen, der Spielunternehmer ermittelt wird, namentlich im L'hombre, dem Deutsch-Solo, Boston und wendischen Schafkopf ist Vorsorge für den Fall getroffen, daß sich Niemand zum Spiel meldet, daß also keiner der Theilnehmer Karten hat, welche ihm ermöglichen mit Aussicht auf Erfolg ein Spiel zu unternehmen, um zu verhüten, daß man in Ermangelung eines Spiels die Karten zusammenwerfen müßte.

Im L'hombre kann, wenn Alles paßt, die Vorhand den Talon von 13 Karten nehmen und sich davon diejenigen 9 auswählen, mit welchen sie ein beliebiges Spiel gewinnen zu können glaubt; diese Tour heißt der Mort oder Mohr. Im Deutsch-Solo muß, wenn Alle passen, Derjenige, welcher den höchsten Trumpf, die

*) „Skat" Anleitung zur Erlernung, Celle und Leipzig 1883, pag. 24.
**) Paul Claus Leitfaden, pag. 31 und Frdr. Koch, II. Aufl. 1874 pag. 39.
***) II. Aufl. pag. 39.
†) Illustr. Skatbuch, pag. 29.

Spadille hat, Forcée simple spielen. Im Boston wird, wenn Alles paßt Misère générale gespielt; jeder Theilnehmer spielt für sich; Trumpf wird nicht bestimmt; wer die meisten Stiche macht, verliert und setzt Bête; haben 2 oder 3 gleich viel und mehr Stiche als der Vierte, so zahlt Jeder, mitunter auch nur die Verlierer zusammen ein Bête.

Paßt im wendischen Schafkopf (s. o. Seite 14) der zum Spiel Verpflichtete, d. h. Derjenige, welcher den „Alten“ in der Hand hat, so spielt Jeder für eigene Rechnung; der Skat bleibt unberührt, die Wenzel behalten ihre Trumpfeigenschaft. Wer die meisten Augen hat, gewinnt, wer nicht 31 Augen hat, verliert doppelt, wer keinen Stich macht, schwarz, d. h. dreifach.

Im Skatspiel scheint man eine Zeit lang versucht zu haben, die Regel einzuführen, daß Hinterhand, der Kartengeber, ein Spiel machen muß, wenn beide Vorderhände passen. Diese Vorschrift taucht aber nur an einer einzigen Stelle*) auf, es ist die alte Schafkopfregel, von welcher Hempel bereits 1848 erzählt. Ob sie s. Z. in weiteren Kreisen Anwendung fand, ist nicht zu ermitteln.

Dagegen wurde „der Ramsch“ als Ergänzungsspiel, als Zwangsspiel allgemein eingeführt, nachdem die Frage beseitigt war, und zwar durch Herübernahme der Misère générale, oder wie man sagte, der Generalmisère, welche durch Beibehaltung der Wenzel als Trümpfe skatfähig gemacht und als Ramsch organisch eingefügt wurde.

Daß in Sachsen-Thüringen auch dieser Neuerung die Anerkennung versagt, daß sie, die ein feines Spiel bedingt und trotz dessen oft recht unerwartete Resultate zu Tage bringt, angefeindet wird, daß sogar der Altenburger Skatcongreß zum Theil nur deshalb aufgeboten wurde, um den Ramsch zu verdammen und die veraltete Frage wieder auf den Schild zu erheben, ist bekannt.

Die Vertheidiger der Frage kennen eben die Geschichte unseres Spiels zu wenig, um zu wissen, daß die Frage nicht die Basis und die Grundlage des ganzen Skatspiels sei. Sie wissen nicht, daß im ursprünglichen Schafkopf-Skat nur Handspiele gespielt wurden (s. Seite 11), und daß erst Neefe das Spiel durch Anleihen bei L'hombre und resp. Deutsch-Solo zum Skat mit Frage und Solospielen umgestaltete.

Der Haupteinwand aber, welcher gegen die Existenzberechtigung des Ramsch gemacht wird, ist der, daß er eine Spielart

*) Das Scat-Spiel, Anleitung zur Erlernung nach Form und Geist, II. Aufl. 1858, pag. 8.

sein soll, in welcher die für den Skat grundgesetzliche Scheidung der Theilnehmer in Spieler und Gegner aufgegeben wird. Die Thatsache selbst ist unbestreitbar, aber Ramsch ist eben nicht ein „Spiel", sondern ein Surrogat dafür und als „Nichtspiel" mit demselben Recht oder Unrecht aus dem Boston entnommen, wie Null, der noch dazu ein Stichspiel ist. Eine Spielweise des Skat müßte in die Reihe der Gebote beim Reizen eingeordnet sein, wie es z. B. mit Null der Fall ist, und daraus, daß auf Ramsch nicht gereizt werden kann, daraus, daß Ramsch nur denkbar ist, wenn überhaupt nicht gereizt wird, das Skatspiel also nicht in Gang kommt und die Karten zusammengeworfen werden müßten, ergiebt sich, daß er eine Spielweise nicht sein kann, daß deshalb auch die Spielgesetze und Spielregeln des Skat nur insoweit Anwendung finden können, als es conventionell für das „Nichtspiel des Skat" feststeht. Im Ramsch sind nur die Geltung der Wenzel als Trümpfe, die Stichwerthe der Karten und das Farbebedienen ohne Zwang zum Ueberstechen und Trumpfen aus dem Skat beibehalten, es giebt aber weder einen Spieler, noch Gewinn oder Verlust im eigentlichen Sinne.

Der Ramsch ist nichts, als die Generalmisère des Boston mit Geltung der Wenzel; wie er freilich zu seinem Namen gekommen ist, und was dieser Name bedeutet, darüber vermochten mir selbst die bedeutendsten Germanisten — ich habe deren Angaben s. Z. in „Ueber Land und Meer"*) veröffentlicht — Aufklärung nicht zu geben.

Fast sämmtliche Spielbücher behaupten, daß Ramsch zuerst im Bierskat gespielt worden sei, einer Variante des Skat, welche sich lediglich durch die Art der Berechnung und Bezahlung des Verlustes vom eigentlichen Skat unterscheidet; es ist leicht möglich, sogar wahrscheinlich, daß die Spielbücher Recht haben, aber ein Beweis dafür ist nicht zu erbringen.

In der Litteratur ist Ramsch zuerst 1873**) erwähnt, weder als Bierspiel, noch Sals pielweise im Skat, sondern gelegentlich, bei Erklärung der Kunstausdrücke, und als etwas allgemein Ueblichses. Claus erklärt, eigenthümlich genug, Ramsch für das gewöhnliche Sechs=und=Sechzig, nur mit den Ausnahmen, daß die Wenzel die höchsten Atouts sind, daß die Zehn unmittelbar über der Neun rangirt (also wie im Null), und daß der Zweck, gerade umgekehrt wie im Sechs=und=Sechzig, der ist, die wenigsten Points zu machen; es bleibt danach aber kaum noch eine Aehnlichkeit mit diesem Spiele übrig. Als Abweichung ist erwähnt, daß an

*) Nr. 50, 28. Jahrgang 1885/86.

**) Paul Claus, Leitfaden des Skat=Spieles, Berlin 1873.

manchen Orten die gewöhnliche Reihenfolge der Karten bestehen bleibt; das Wort „Jungfer" kommt bei Claus nicht vor, obgleich die bezügliche Bestimmung — 5 mehr für Jeden, der keinen Stich hat — gegeben wird.

Die übrigen Skatbücher der Siebziger und Achtziger Jahre, von denen nur vier*) den Ramsch gar nicht kennen, und Schurig**) ihn als noch nicht eingebürgert bezeichnet, wissen von der abweichenden Kartenfolge Nichts und Niemand verweist ihn mehr lediglich in den Vierskat; Buhle allein bekämpft ihn. „Das einfache Spiel, welches sich an Feinheiten nicht im Entferntesten mit der vielgestaltigen „Frage" messen kann," und nennt das mit Tourné beginnende Spiel „eine krankhafte und unlogische" Spielweise.***)

Den Okular-Ramsch im Vierskat beschreibt zuerst Schurig 1878 †).

Ueber Entstehung der Bezeichnung „Jungfer" sagt Dr. Groth sehr frivol aber treffend: „Wenn einer der Spieler keinen einzigen Stich bekommen hat, oder, wie man in übertragener Bedeutung sagt, Jungfer geblieben ist" 2c.

Das Ansagen von Gewinnstufen.

Weder Hempel noch G. U. Enther berichten von dem jetzt allgemein üblichen Ansagen der beiden Gewinnstufen Schneider und Schwarz; was Hempel über Grand tout erwähnt, läßt nicht erkennen, ob angesagtes, oder nicht angesagtes Schwarz gemeint ist. S. v. F. weiß weder 1856 noch selbst 1863††) etwas vom Ansagen, dagegen giebt Klaus†††) schon 1858 folgendes an: „Das höchste Spiel also war bisher Null auf dem Tisch, indem es über Grand ging. Allein man hat nach und nach die Regel gebildet, daß ein sogenanntes „getrieben angesagtes Schwarz" noch über Null auf dem Tische geht. Das ist ein Solo in irgend einer beliebigen Farbe, in welchem der Spieler sämmtliche Stiche zu machen hat, und das er achtfach bezahlt erhält. Ein einziger Stich für die Gegner macht das Spiel für den Spielenden verloren. Es muß bis zu Null auf dem Tische abgefragt sein, um „Schwarz"

*) Fr. Koch, II. Aufl. 1874, III. Aufl. 1882, A. Kurtz, Der perfekte Skatspieler, Berlin 1877 und „Skat-Club Nullo" Anleitung zur Erlernung des Skatspiels, Harburg bei Elkan ohne Jahreszahl.

**) Lehrbuch des Schach- und Scatspiels, pag. 45.

***) Lehrbuch. pag. 22 und 65.

†) Das Scat-Spiel, Anl. z. E. n. F. u. G. III. Aufl., pag. 49.

††) „Grundzüge des Scatspieles" und „Der regelrechte Scatspieler" III. Aufl.

†††) Das Scat-Spiel, A. z. E. d. n. F. u. G. II. Aufl. Leipzig 1858 pag. 40.

ansagen zu können." In der von Schurig bearbeiteten III. Auflage, 1878 ist (pag. 37) dazu der Zusatz gemacht: „Diese Regel in Bezug auf das angesagte Schwarz ist jedoch so wenig allgemein, daß die Spieler am besten stets vor Beginn des Spieles sich darüber zu einigen haben."

Eine Vergleichung mit den oben (Seite 17/18) dargestellten Regeln des L'hombre und Deutsch-Solo über Solo tout angesagt ergiebt, daß wiederum eine Spielweise aus diesen Spielen ohne die geringste Abänderung hierher übernommen worden ist, aber nicht zu allgemeiner Geltung gelangte. Daß sie das nicht konnte, folgt aus ihrer Natur, — sie fügte sich nicht, wie unser gegenwärtiges Schwarzansagen, in den Geist des Skatspiels ein, weil sie lediglich eine Spielweise, das Farbensolo, betraf. Wo aber der schwarzangesagte Grand Eingang gefunden hatte, machte sich wohl, da die Gewinnstufe Schneider ebenfalls gegeben war, die Erwägung geltend, daß wenn das Ansagen des Einen erlaubt sei, das des Anderen nicht verwehrt werden dürfe. Koch kennt zwar in allen Auflagen von 1860—1882 das Ansagen von schwarz, aber nur bei Spielen aus der Hand, einschließlich des Grand, welches er mit dem Achtfachen des Spiels, und mit dem Doppelten der Matadore bewerthet, von angesagtem Schneider ist jedoch nicht die Rede.

Paul Claus*) dagegen stellt zuerst die Regel vom Schneideransagen und Schwarzansagen auf. Immer aber noch macht sich die alte Anschauung vom „getrieben angesagten Schwarz" als einer besonderen, mit Frage, Solo, Grand und Null gleichberechtigten, allerdings höher bewertheten Spielweise geltend, denn wenn auch Paul Claus eine Beschränkung der Ansage auf Handspiele nicht erwähnt, findet sich doch bei Aufstellung der Reihenfolge für das Reizen, hinter dem als theuerstes Spiel geltenden Null ouvert die Bemerkung: „Hieran schließen sich sämmtliche Spiele vom Tourné an mit angesagtem Schwarz". Das ist aber immer noch der organisch nicht einzufügende L'hombre-Tout, dem auch die angegebene Bewerthung mit dem Achtfachen der Grundzahl für das Spiel entspricht.

Dr. Groth ist 1876 das Ansagen beider Gewinnstufen, aber nur in Spielen aus der Hand, ganz geläufig, ebenso allen Späteren, selbst Buhle verurtheilt es nicht als unberechtigte Neuerung, obgleich es viel jünger ist, als Null mit Wenzeln, und nur Schurig erwähnt in seinen beiden Publikationen von 1878 und1879 kein Wort davon. Ob angesagtes Tout als besondere Spiel- und Berechnungsweise noch irgendwo praktisch ist, vermochte ich nicht festzustellen.

---

*) Leitfaden des Skat-Spieles Berlin 1873.

Die Bewerthung.

Eine Anregung zu Aenderungen in der nach Hempel ursprünglichen Bewerthung der Spiele mit 1—4 für Frage und 4, 6, 8, 10 (oben Seite 21) für Solo, trat erst mit der Einfügung des L'hombre-Tourné in den Skat ein; alle vorhergegangenen, nachweisbaren Abänderungen des Spiels, wie Grand und Null, sind Zusätze, welche die Werthfolge der ursprünglichen Spielweisen gar nicht berühren. In sämmtlichen Lehrbüchern bis zu dem von Max Merz vom Jahre 1867 sind übereinstimmend die obigen Grundzahlen angegeben, ebenso, daß für Schneider das doppelte, für schwarz das vierfache derselben zu zahlen sei, von da ab aber in der Regel 5, 6, 7, 8 für Solo.

Die Matadore werden dabei nach G. U. Enther und Hempel durchweg mit den Preisen der Frage bewerthet, d. h. auch im Solo nur 1, 2, 3, 4, doch scheint man sehr bald im Solo den Grundpreis dieser Spielart dafür angesetzt zu haben, was zuerst Hempel 1848 (oben Seite 21) und S. v. F. 1856 und 1863 als lokale Gewohnheiten anführen, was sich aber rasch allgemeine Anerkennung errang, wie Klaus 1858 und Koch 1860 bezeugen; selbstredend greift heut Niemand mehr auf die frühere Form zurück.

Grand wurde von seiner ersten Einfügung an mit 12 bewerthet, ebenso jeder Matador und jede Gewinnstufe; nur vereinzelt kommen andere wenig bekannte Bewerthungen vor, so bei Schurig tournirter Grand 9 und Grand aus der Hand 15. Hertefeld giebt 1883 an: tournirter Grand 12, Grand aus der Hand 16, Grand ouvert 24; dieselben Zahlen behält Buhle bei, und wohl mit Recht, denn bei der jetzt üblichen Steigerung der Werthe 5—8 für Tourné, 9—12 für Solo, worauf tournirter Grand mit dem altüblichen Preise von 12 folgt, kommt man zu Grand-Solo, ebenso mit 4 Points mehr = 16, während Grand ouvert ziemlich willkürlich mit 24 angesetzt ist.

Das Tourné wurde 1867 nach Merz bei seiner Einfügung entweder ohne Rücksicht auf die aufgeschlagene Farbe mit 5 als Grundzahl, oder zu dem gleichen Preise, wie das entsprechende Solo bewerthet, aber bereits 1873*) kostet das Tournéspiel gerade soviel, als Solo, 5, 6, 7, 8, und ich kann aus meiner Erinnerung die Entstehung der Bewerthung des Tourné nach dem Werthe der betreffenden Farbe etwas genauer dadurch bestimmen, wenn ich mittheile, daß ich bereits während des Feldzuges 1870/71

---

*) Paul Claus, Leitfaden, pag. 31.

Tourné mit gleicher Bewerthung wie Solo — 5, 6, 7, 8 — gespielt habe. Auch diese Bewerthung scheint jedoch nur wenige Jahre, obwohl Koch selbst 1881 nur sie kennt, in Kraft gewesen zu sein, denn schon 1878 führt Schurig*) an, daß Tourné zwar im Farbenreizen wie Solo bezahlt werde, daß aber im Reizen nach Zahlen, oder wie er es nennt, im „Skat mit Bieten" die Skala für vier Fragen, vier Tournés und vier Soli von 1—12 steige, daß also bereits eine erhöhte Bewerthung der Handspiele üblich geworden. Dieser Gedanke wurde dann in der Weise weitergebildet, daß man ohne Rücksicht auf die Art des Reizens für Tourné die bisherigen Werthe 5, 6, 7, 8 beibehielt und Solo auf 9, 10, 11, 12 erhöhte. Dies kennt zuerst Schurig,**) der aber daneben noch die ältere Berechnungsart gelten läßt.

Wunderlicherweise macht nun das bereits erwähnte Büchlein „Skat"***) die Bemerkung, daß man in neuester Zeit angefangen habe, für Tourné und Solo verschiedene (und zwar die oben von Schurig fünf Jahre vorher angegebenen) Grundwerthe anzunehmen, zollt dieser Neuerung namentlich bei Reizen nach Zahlen seine Anerkennung und nennt sie nach dem muthmaßlichen Erfinder „System Steiner". Wahrscheinlich ist das der Name des anonymen Verfassers, dessen Erfindung ein Seitenstück hat in den mir als Redacteur an „Ueber Land und Meer" häufig zugehenden Mittheilungen von Skatspielern über Erfindungen dieser und anderer altbekannter Spielweisen. So ist erst ganz vor Kurzem wieder der von Hertefeld 1883 und von Buhle 1885 beschriebene sogen. „Skat zu Zweien" von Neuem „erfunden" worden.

Ganz ist die höhere Bewerthung auch jetzt noch nicht durchgedrungen, denn es ist immer noch üblich und erforderlich sie bei Beginn des Spieles ausdrücklich zu verabreden. Sie ist auch nicht einheitlich durchgeführt, man unterscheidet vielmehr zwei Arten, deren erste, die norddeutsche, für Tourné und Solo gleichmäßig 5, 6, 7, 8 beibehalten hat, aber für ein Spiel aus der Hand einmal die Grundzahl zuschlägt, deren zweite, die thüringische, die Erhöhung des Solo auf 9, 10, 11, 12 annahm. Die ferner von Hertefeld (pag. 116) aufgeführte Variation, Tourné 5, 6, 7, 8, mit 50 Prozent Aufschlag für Handspiele, hat jetzt wohl ebensowenig in einem größeren Kreise Geltung, als es mit den ursprünglichen, bereits von Hempel und G. U. Enther angegebenen Solo-

---

*) „Das Scat-Spiel A. z. E. d. n. F. u. G.", III. Aufl., pag. 37—40.
**) Lehrbuch ꝛc. 1879, pag. 43.
***) Celle und Leipzig 1883, pag. 30.

werthen — 5, 6, 7, 8 — oder 4, 6, 8, 10, der Fall ist. Buhle läßt nur die thüringische Bewerthung gelten, welche auch Hertefeld als „Reichs-Skat" empfiehlt. Sie zeichnet sich durch Folgerichtigkeit und Einfachheit aus; in ein und derselben Farbe kostet das Tourné immer 4 Points mehr als die Frage, was für den orthodoxen Skat von Werth ist, und das Solo 4 Points mehr als das Tourné.

Ebenso neu wie die jetzige verschiedene Bewerthung von Tourné und Solo ist — so unglaublich es auch klingt — die Bewerthung von Schneider und Schwarz, gemacht und angesagt. (Ueber Ansagen s. Seite 46.)

Aus dem ursprünglichen Schafkopf-Skat war die Bezahlung des Spiels — einfach, des Schneiders — mit dem doppelten, des Schwarz — mit dem vierfachen Grundpreise des Spiels, oder wie Hempel 1848 in der Brochüre (pag. 7) sagt, „gewöhnlicher mit dem sechsfachen", in den schlichten altenburger Skat herübergenommen worden und hat sich so lange erhalten, daß noch Schurig 1878 und 1879 und Koch 1882 dieselbe Regel aufstellen. Paul Claus hatte allerdings bereits 1873 (pag. 20) mit dem Beifügen, daß die Werthe je nach Verabredung auch geändert werden, angegeben, für Schneider werde abgesehen, vom Preise der Matadore, einmal, für Schwarz zweimal die Grundzahl zugeschlagen, und dasselbe stellt Dr. Groth 1876 (pag. 24) als Regel hin. Es ist aber wohl zu beachten, daß das Haften am Althergebrachten den Autoren im sächsisch-thüringischen Skatgebiet (Schurig ist Lehrer in Leipzig, Koch der Weimarische Rath Faselius) eigen war, während die Fortbildung in norddeutschen Spielkreisen erfolgte. (Dr. Groth und Paul Claus schrieben in Berlin). Hertefeld (Pseudonym des in Berlin 1883 verstorbenen Freiherrn A. v. Hirschfeld) kennt 1883 gar nichts Anderes als Schneider einmal, schwarz zweimal die Grundzahl als Zuschlag, nur in Sachsen-Thüringen scheint man auch heut noch die alte Berechnungsart beizubehalten. Buhle (Amtsrichter in Leipzig) sagt*): „Für diese Gewinnstufen, I. einfaches Spiel, II. Schneider, III. Schneider angesagt, IV. Schwarz, V. Schwarz angesagt, ist zu beachten daß die höhere immer die niedrigere in sich mit einschließt" und giebt als Beispiel: „Grand (solo) mit 4 Matadoren und Schwarz würde zum Einheitswerth von 16, mit $8 \times 16 = 128$ zu berechnen sein." Buhle giebt keine Erklärung dafür, man kann also nur vermuthen, daß ihm die Berechnung — Schwarz kostet 4 mal das Spiel — geläufig ist, und er, um das vor seinen Lesern zu

---

*) Illustr. Lehrbuch des Skatspiels, Leipzig 1885, pag. 30.

motiviren, dem Spieler, der keine Ansage macht, trotzdem den angesagten Schneider bezahlt, sobald er Schwarz gewonnen hat. Es liegt jedoch auf der Hand, daß zwar angesagtes Schwarz den angesagten Schneider enthalten muß, daß jedoch ein zufällig gemachtes Schwarz den angesagten Schneider nicht enthalten muß, wohl aber enthalten kann, daß es vielmehr nur den zufällig gemachten Schneider enthalten muß. Eine Ansage darf aber nur bezahlt werden, wenn sie wirklich erfolgt ist, Buhle hätte also richtiger die alte Schafkopf-Skat-Tradition als Grund dafür angeben sollen, daß zufällig gemachtes Schwarz vierfach bezahlt werden soll.

Den Grand ouvert in der Reihe der regulären Spiele erwähnt zuerst Merz im Jahre 1867 (pag. 58) und bewerthet ihn, als Grand schwarz angesagt, mit 180 bei 12 als Grundzahl für tournirten Grand und Grand aus der Hand; er sagt dagegen sowohl pag. 20 als pag. 62, daß Grand tout 24 als Grundzahl koste und ebensoviel jeder Matador, und das enthält einen unlösbaren Widerspruch, der sich selbst in der verbesserten sechsten Auflage von 1882 wiederholt. Dort ist gleichfalls Grand tout (pag. 57) mit 180 bewerthet, während nach der beigefügten Berechnungstabelle Grand mit Vieren schwarz angesagt nur 120 kostet.

Paul Claus*) berechnet Grand mit Vieren schwarz angesagt mit $9 \times 12 = 108$, ohne aufgedecktes Spiel, welches er überhaupt nicht erwähnt, ebenso Dr. Groth im Jahre 1876 (pag. 25). Hertefeld stellt Grand ouvert, aber nicht als Grand schwarz angesagt, sondern als einen einfach, mit Schneider oder schwarz zu gewinnenden Grand mit offenen Karten, als regelrecht und üblich hin, er bewerthet ihn mit 24 als Grundzahl, und Buhle, als Grand schwarz angesagt, 1885 ebenso; danach ist, da das Schwarz in der Ansage enthalten ist, sofort für Spiel und vier Stufen $5 \times 24 = 120$ anzunehmen, so daß die Grundzahl eigentlich nur für Berechnung der Matadore Werth hat.

Am allermeisten differiren die Ansichten über die Stellung und Bewerthung der Nullspiele, doch wurde ein Zweifel darüber, daß der Rang der Nullspiele in der Reihenfolge bei dem Reizen von ihrer Bewerthung abhängig ist, nicht erhoben, denn selbstverständlich muß erst eine Rangfolge verschiedener Spiele festgesetzt sein, ehe man diese Spiele einzeln bewerthen kann. Erst Buhle kam 1886**) auf den Gedanken, im Farbenreizen jedes

*) Leitfaden, pag. 20.
**) Entwurf einer Skatordnung, pag. 37, vergl. auch den Abschnitt „Skatcongreß".

Nullspiel, also auch Null ouvert, unter jedes Solo zu rangiren, welches mehr kosten kann. Wer Null spielen will, muß dies nach seinem Vorschlage erklären sobald bis Solo gereizt ist, und wer bereits gepaßt hat, kann bei späterem Melden wieder aufstehen und den Null mit seinem Solo überbieten. Daß damit zwei Spielgesetze beseitigt werden, 1. die Reihenfolge der Gebote bei dem Reizen muß eingehalten werden, 2. die Erklärung: „Ich passe" ist unwiderruflich, hätte Buhle, der Eiferer gegen jede sogen. Neuerung, nicht übersehen sollen, aber freilich — der Balken im eigenen Auge!

Null und Null ouvert haben als Misères verschiedener Art im Boston eine ganz feststehende Position in der Reihenfolge des Reizens und zwar stets unmittelbar unter derjenigen, auf Stiche machen gerichteten Spielweise, welche ebensoviel kostet als die betreffende Misère.

Der Preis von 16 für Null, das Doppelte für Null ouvert ist anscheinend ganz willkürlich angenommen, die Einrangirung folgte aber doch gewissermaßen dem Boston. Null steht von der ersten Zeit seiner Einführung an in der Regel, und jetzt noch im Farbenreizen, zwischen Grün-Solo und Eichel-Solo, Null ouvert zwischen Grand mit Einem und Grand mit Zweien. Allerdings schwankte der Preis und in Folge dessen die Stellung der Nullspiele, welche mit 16, 18 und 20 und resp. 32 und 40 bewerthet wurden, und diese Schwankungen pflanzten sich fort und spiegeln sich bis zum heutigen Tage in der Litteratur wieder.

Wie oben dargelegt wurde, berechnete man bereits in den Fünfziger Jahren Grün-Solo mit Einem mit 14, 16 auch 20, Eichel-Solo mit Einem 16, 20 und 24, und setzte danach in den verschiedenen Spielerkreisen, analog der Bostonregel, den einfachen Null so hoch an, daß er mit Eichel-Solo mit Einem, der ihn überbot, gleichbewerthet war. Das bestätigt u. A. S. v. F.*) durch die Angabe, daß Null 16 bis 18 koste, wenn er zwischen Grün- und Eichel-Solo gesetzt werde, aber 20, wenn man ihn zwischen Letzteres und Grand setze, andererseits weicht Klaus**) davon ab, er bewerthet Null 20 und stellt ihn zwischen Roth-Solo mit Einem = 12 und Grün-Solo mit Einem = 14, den Null ouvert = 20 aber über jeden Grand. Es ist jedoch festzuhalten, daß die meisten älteren Lehrbücher, deren Autoren Boston und die Stellung der Misères in diesem Spiele noch wohl

*) Die Grundzüge des Scatspieles, Quedlinburg 1856, pag. 29.
**) Das Scatspiel, Anleitg. z. E. d. n. F. u. G. II. Aufl. 1858, pag. 37.

kannten, mit vereinzelten Abweichungen Null mit 16 unter Eichel-Solo, Null ouvert mit 32 über Grand mit Einem stellen.

Nur Grand mit Zweien in der Hand soll einen Null ouvert überbieten, und diese Regel, welche heut noch wenigstens beim Reizen nach Farben fast ausschließlich in Geltung ist, findet ihre Rechtfertigung in sich selbst. Soll nicht wieder ein neues, ganz überflüssiges Hazardelement in das Skatspiel hineingetragen werden, so darf nicht das, was vielleicht im Skat liegen könnte, sondern nur was in den Handkarten der Spieler vorhanden ist, darüber entscheiden, welches Spiel beim Reizen das höhere sei. Als feststehende Regel giebt das zuerst Schurig.*)

Hertefeld führt die verschiedenartigsten Bewerthungen an, er empfiehlt ein combinirtes Reizen (s. oben Seite 32) und will den Nullspielen aus Gründen, welche er angiebt, diejenige Stellung anweisen, welche ihnen bei dem Reizen nach Zahlen, nachdem bis incl. Eichel-Solo mit Einem nach Farben gereizt ist, gebühre. Er bewerthet tournirten Null mit 16, einen wohl kaum denkbaren tournirten Null ouvert mit 32, dieselben Spiele aus der Hand mit 24 und 48 in der willkürlichsten Weise. Buhle**) gesteht zu, daß die Stellung und Bewerthung der Nullspiele zwischen Grün- und Eichel-Solo resp. zwischen Grand mit Einem und mit Zweien die übliche und allgemein verbreitete sei, er hält jedoch eine andere für gerechter und logischer, nach welcher Null und Null ouvert zwar 20 und 40 kosten sollen, aber von jedem Handspiel überboten werden, ganz gleich ob dies mit oder ohne Matadore gespielt wird, und ob der Spieler schwarz oder Schneider machen müßte, um ein Spiel zu gewinnen, welches ebensoviel resp. mehr kosten würde, als 20 resp. 40; er verlangt nur, daß der Spieler „hoffe" mehr gewinnen zu können als Null kostet. Buhle bekämpft das Zahlenreizen, die Nullspiele scheinen ihm aber noch unsympathischer zu sein, sonst wären seine Vorschläge ganz unerklärlich.

Das Daus-Knirps-Wenzel-Spiel oder Königsberger Skat.

Es erübrigt noch die Erwähnung einer Ausartung unseres edlen Skatspiels, deren Heimath Königsberg i. Pr., und die vielfach so drollig ist, daß ihr wohl einige Worte zu widmen sind.

---

*) „Das Scatspiel", A. z. E. d. n. F. u. G., III. Aufl. 1878, pag. 34.
**) Entwurf einer Skatordnung, pag. 39.

Anfangs des Jahres 1858 veröffentlichte ein „Königsberger Skat-Club", für welchen Dr. Ernst Ferdinand Friedrich als Herausgeber zeichnete, den „Königsberger Skattarif", enthaltend: den eigentlichen Skattarif mit I. „Gebühren-Verzeichniß, bestehend aus Preisnummerliste der 64 Skatspielarten" und „Sonstige Spielgebühren einer Skatsitzung", II. „Verfassungs-Urkunde oder Denkschrift über skatgesetzthümliches Spielverfahren d. h. Aufschluß für Jedermann, wie eine ordnungsmäßige Zweiskat-, Dreiskat-, Vierskat-, Fünfskatsitzung mit der Piketkarte, Trappolakarte, L'hombrekarte, Fünfsolokarte, Karniffelkarte, Whistkarte, Tarokkarte u. s. w. abzuhalten sei", und III. „Würdigung des sondergleichen vergnüglichen deutschen Kartenspiels, des Matadors aller Spiele".

Der Herausgeber beabsichtigt das Skatspiel, welches nach seiner eigenen Angabe (pag. 26) erst um das Jahr 1850 durch Studirende nach Königsberg kam, zu verallgemeinern und zu verbessern. Er unterscheidet drei Bildungsphasen, die uranfängliche von etwa 1820—1830, Unisono oder schlichtes Altenburger Skat genannt, die mittlere von ungefähr 1830 bis October 1856, Charivari oder buntes Leipziger Skat, und die letzte seit October 1856, genannt: Das harmonische System des Dausknirpswenzel oder wiedergeborenes Königsberger Skat.

In dem Buche kämpft das Bestreben nach möglichster Verdeutschung aller Fremdwörter mit der unbeabsichtigten Anwendung der sonderbarsten Neubildungen und gesuchter Alterthümelei in Styl und Ausdruck; daraus entsteht ein sprachliches Tohuwabohu, welches ein sehr aufmerksames Studium verlangt, wenn man zum Verständniß durchdringen will, und manchmal an der Ernsthaftigkeit des ganzen Büchleins zweifeln macht.

Die 4 üblichsten „Spielfaçons" sind: 1) Zweiskat mit der Piketkarte, einem aufnehmbaren Vorderskat und einem nicht aufnehmbaren Hinterskat von je 2 Blättern, 2) Dreiskat mit der Piketkarte bei zweiblättrigem Skat, 3) Vierskat mit der Whistkarte bei vierblättrigem Skat und 4) Fünfskat mit der Tarokkarte bei dreiblättrigem Skat; es giebt aber außerdem noch 7 classische Skatspielfaçons und zwar Vierskat mit der Tarokkarte von 59 Blatt in 5 Farben bei 3 Skatblättern, Dreiskat mit der Karniffelkarte von 4 Farben 48 Blatt, 3 Blatt Talon, Dreiskat mit der Fünfsolokarte 5 Farben 40 Blatt, 4 Blätter im Skat, Dreiskat mit der L'hombrekarte 4 Farben 40 Blatt, 4 Blatt im Skat, Dreiskat mit der Dreiskatkarte 3 Farben 39 Blatt, davon 3 im Skat, Dreiskat mit der Trappalokarte 4 Farben 36 Blatt, 3 im Skat, und Zweiskat mit der Zweiskatkarte.

Das Skat*) zerfällt in 3 Skatspielgattungen:

a) Grand oder Dausspiel „ist das Streben, soviel Zählblattaugen als möglich sich stichweise anzueignen und nach Vierteln der Augengesammtheit zu messen, bei Gleichberechtigung aller Farben und mit Zusammenfallen des Augenwerthes und Rangwerthes aller Zählblätter einer Farbe; dem grandistischen Skater ähnlich, wünscht der Würfelspieler soviel Würfelaugen als möglich zu knöcheln";

b) Null oder Knirpsspiel „ist das Streben, so wenig Zählblattaugen als möglich sich stichweise anzueignen und nach Sechzehntheilen der Augengesammtheit zu messen, bei Gleichberechtigung aller Farben und mit Zusammenfallen des Augenwerthes und Rangwerthes aller Zählblätter einer Farbe; dem nullistischen Skater ähnlich, bemüht sich der Dominospieler, die ihm zugefallene Portion Dominosteine anzubringen und so wenig Dominosteinaugen als möglich zu behalten";

c) Trumpf, Triomphante oder Wenzelspiel „ist das Streben, soviel Zählblattaugen als möglich sich stichweise anzueignen und nach Vierteln der Augengesammtheit zu messen, bei Machtvollkommenheit einer Farbe alle anderen Farben zu überstechen und mit einer konstanten oder ein für allemal feststehenden Rangordnung der Farben für die Auction (Vorfarbe Treff, Nachfarben Pik, Kör, Carro, Skûs), bei Machtvollkommenheit der niedrigsten Malkarten aller Farben (Buben, Unter und Narr als Wenzeltrümpfe, Wenzelatouts), deren constante Rangordnung untereinander die Rangordnung ihrer Farben ist, die Blätter der bevorrechteten Farbe zu überstechen und mit Zusammenfallen des Augenwerthes und Rangwerthes der die niedrigsten Malkarten aller Farben von sich ausschließenden Zählblätter einer Farbe";

dazu kommt noch ein Extraspiel,

d) „Das Trok, Dausknirpswenzelspiel oder Nullgrand ist die Ineinsbildung aller drei Skatspielgattungen und steht ihnen als eine selbsteigene Skatspielgattung gegenüber".

Dem Erzwenzel sind die Vicewenzel untergeben, alle Trümpfe zusammen heißen Trumpfsippschaft, die augenreichen Trumpfsippschaftsglieder (Aß, Zehn und Neun) heißen Dickatouts, die augenarmen Dünnatouts, die augenlosen Fißatouts.

---

*) Nach Dr. Friedrich (pag. 37) ist das Spiel sächlichen Geschlechts und declinirbar, wie das Bad, die Karten im Talon, als Skat, dagegen männlich, und „der" Skat ist undeclinirbar.

Die Spiele, 63 Freispiele und ein Zwangsspiel, theilen sich in Unterspiele, Mittel- und Oberspiele; in jeder dieser drei Abtheilungen sind die drei Skatspielgattungen Trumpf, Null und Grand, sowohl als Frage wie als Solo enthalten, es giebt also Unterfragetrumpf, Unterfragenull, Unterfragegrand, Untersolotrumpf, Untersolonull, Untersologrand u. s. w. auch in Mittel — — und in Ober — —, sowie endlich noch einmal in Halbpart — —. Jedes dieser 21 Spiele kann ganz verdeckt, eins verdeckt und ganz offen gespielt werden, macht in Summa 63 Spiele.

Das höhere Spiel überbietet stets das niedrigere bei der Licitation, doch hat die angesagte Trumpffarbe keinen Einfluß auf den Preis der Spiele; als Matadors gelten im Grand die Asse, im Null die Knirpse, d. h. die niedrigsten Schlichtblätter, im Trumpf wie im Skat, Wenzel und Trümpfe in ununterbrochener Reihe; als Honneurs gelten die anzusagenden Sequenzen, im Grand von oben, im Null von unten gerechnet. Der Skat zählt bald ganz, bald halb, bald für den Spieler, bald für die Gegner; der Spieler, Urunternehmer, kann in einzelnen Spielen einen Kumpan annehmen. Man spielt sich augenfrei oder augensatt, darf Wehfahrt oder Pleite bekennen, wenn man ein Spiel wirft, oder Wohlfahrt posaunen, wenn man schwarz ansagt. Die Gewinnstufen heißen: schwarz machen, kalt machen und blaß machen, die Verluststufen schwarz-, kalt- und blaßwerden, in Nullspielen: nett-schwarz, schon-kalt, erst-blaß werden, sie entsprechen ungefähr dem Gewinn, Schneider und Schwarz im Skat, decken sich aber nicht damit, denn im Halbparttrumpf (Coeur als Atout) z. B. ist der Urunternehmer schwarz, wenn er 36 Augen oder weniger hat, kalt mit 37—72, blaß geworden mit 73—108, er macht blaß mit 109—143 Augen und kalt mit 144.

Der Zählwerth der Karten ist vom Skat sehr wesentlich verschieden; Aß = 11, Zehn = 10, Neun = 9 sind Bummskarten, Fünf, König, Dame, Ritter, Bube und Narr heißen für den Zählwerth Malkarten, der Rest Schlichtblätter.

Im Zwangsspiel Trok, etwa dem Ramsch entsprechend, wird der Skat aufgedeckt, „es findet eine partnerschaftslose, solipse Parteiung der Skater statt", nur die Wenzel sind Trümpfe, die im Skat liegenden Däuser und Wenzel müssen gegen Zahlung von 3 Points vom Trumpfgrandisten und Trumpfnullisten gekauft, oder wie es in anderen Kartenspielen heißt, geraubt werden u. s. w. Drei der Spieler verwalten die Aemter des Skatisten, Täßners und Taxwartes; die Strafen für vorsätzliche und unvor-

sätzliche Verstöße aller Art (Schlumpverrath, Lagerverrath, Farbe verleugnen, in die Karten sehen, vergeben u. s. w.) sind zahllos, aber — „kein Verstoß wider die Spielordnung vermag ein begonnenes Einzelspiel ungiltig zu machen".

Wird mit sofortiger Baarzahlung event. mit Spielmarken gespielt, so ist das eine freie, autotelische, selbstzweckige Skatsitzung, Tellerskat, — eine dienstbare heterotelische, fremdzweckige Skatsitzung heißt Hörnerskat oder Bierskat, an die Stelle des Täßners tritt dabei der Hornist.

Diese Monstrosität, welche noch die Bezeichnung Skat in Anspruch nimmt, ist glücklicherweise in den weitesten Kreisen unbekannt geblieben, ich habe auch trotz meiner Anfragen in studentischen, militärischen und kaufmännischen Kreisen Königsbergs nicht ermitteln können, ob sie noch in Uebung ist.

Die Skat-Aufgaben.

Nach dem Vorbilde der englischen Sportzeitung „The Field" hatte A. v. Hirschfeld (Hertefeld) in den Siebziger Jahren in der damals von ihm redigirten, schon lange wieder eingegangenen Zeitschrift „Sport und Salon" durch Kartenbilder illustrirte Piquet- und Whist-Probleme veröffentlicht, welche er, wegen der durch die Einfachheit dieser Spiele bedingten geringen Schwierigkeit der Lösung nicht Karten-Probleme, sondern Karten-Aufgaben nannte. Als ihm wenige Jahre später seitens der Redaction von „Ueber Land und Meer" die Leitung der Kartenspielabtheilung dieses Blattes übertragen wurde, stellte er auch dort weitere derartige Karten-Aufgaben, welche im Leserkreise vielen Anklang fanden. Es wurde aber zugleich von vielen Seiten der Wunsch ausgedrückt, daß auch dem immer mehr Verehrer findenden Skat Rechnung getragen werden möge, und v. Hirschfeld, selbst ein tüchtiger Skatspieler, gab dieser Anregung mit Vergnügen Folge.

In Nummer 13 des 24. Jahrgangs, October 1881/1882, von „Ueber Land und Meer" veröffentlichte er eine Skataufgabe, welche als die erste in Deutschland gedruckte, ein gewisses historisches Interesse beansprucht. Sie lautete wie folgt:

> „Das eigentliche Skat-Spiel kennt nur die „Frage" und das „Solo". Dann kam das Tourné hinzu. Grand und Null wurden erst viel später aus Deutsch-Solo hinübergenommen. Wir werden daher bei unseren Aufgaben stets

angeben, ob in dem jedesmaligen Falle die älteren oder neueren Regeln gelten sollen. — Wir müssen französische Karten, weil diese die bekannteren, verwenden.

Aufgabe nach älterer Regel ohne Grand und Null.

Sie sagen Eichel-Solo an und haben in der Hand:

Treff	Pique	Coeur	Carreau	Treff	Treff	Pique	Pique	Coeur	Coeur
Bube	Bube	Bube	Bube	Ass	Zehn	Ass	Zehn	Ass	Zehn

Im Skat liegen: Carreau-Aß und Zehn.

Sie spielen also Eichel-Solo mit 6 Matadoren. — Die Gegner sind in der Vorhand und machen das Spiel mit 63 Points verloren. Wie fallen die Karten?

Seit dieser Zeit sind sowohl in „Ueber Land und Meer" als auch in einer großen Anzahl anderer Unterhaltungsblätter nicht nur in Deutschland, sondern auch in deutschen Blättern des Auslandes, namentlich Amerikas, zahllose Skatprobleme erschienen, und sie gehören jetzt ebenso wie Räthsel, Rösselsprünge und Rebus zu den unerläßlichen Bestandtheilen jeder gut geleiteten Spielecke. Mir ist ein Fall bekannt, daß der neue Chefredakteur eines der großen Unterhaltungsblätter sofort bei Antritt seiner Stellung die Kartenrubrik der Spielecke unterdrückte, weil, wie er angab, er „dem entsittlichenden Skat, dem Feinde jeder edlen Geselligkeit, nicht Vorschub leisten wolle", — aber nach kaum einem Vierteljahr mußten die Kartenaufgaben zu neuem Leben erweckt werden, weil aus dem Abonnentenkreise das dringende Verlangen danach kundgegeben wurde.

v. Hirschfeld hielt in der ersten Zeit seine Skataufgaben in gewißermaßen lehrhafter Form, mußte diese aber sehr bald mit einer unterhaltenderen Art vertauschen, denn es entsprach dem Geschmack der Liebhaber von Skataufgaben sehr wenig, wenn sie gefragt wurden: „Was sagen Sie auf diese Karte an?" oder „Was werden Sie bei solchen Karten weglegen?" Sie wollten vielmehr, wie bei Schachaufgaben, ein Problem, welches nur durch eine außergewöhnliche Kartenvertheilung zur Lösung zu bringen, bei dem sonach die anregende und amüsante Anspannung des Scharfsinns auf die Entdeckung dieser besonderen Combination zu richten ist. Diese, den Schachproblemen verwandte Eigenart ist es, welche den Skataufgaben zu ihrer Beliebtheit verholfen hat.

Leider ist dies nicht überall erkannt worden, und in sehr vielen Blättern finden wir bei Skataufgaben statt der Frage: Wie müssen die Karten vertheilt sein, um diesen oder jenen anscheinend unmöglichen Gewinn oder Verlust zu ergeben, die Frage

gestellt: Wie fallen die Karten? Damit ist aber anstatt der durch scharfsinnige Berechnung zu lösenden Frage nach derjenigen Kartenvertheilung, welche bei regelrechtem Spiel mit zwingender Nothwendigkeit zu dem angegebenen Resultat führen müsse, die dem Räthsel verwandte, nur durch Errathen zu beantwortende nach dem Gange und Verlauf des Spiels gestellt. Und dieser Fehler wird um so gefährlicher, wenn die Kartenvertheilung, welche der Verfasser einer solchen Aufgabe im Sinne gehabt hat, mehrere Spielweisen zuläßt, welche jede an sich richtig, von denen aber nur Eine zum Ziele führt. An die Stelle des Skatproblems tritt dann das Skaträthsel.

Wenn aber auch die Problemkunst, weil selbst ihre Grundgedanken noch nicht allgemeine Anerkennung gefunden haben, noch die Kinderschuhe trägt, so hegen wir doch die Hoffnung, daß sie sich lebenskräftig entwickeln und neben der Uebung des Spiels als eine selbständige und nicht gerade unintereſſante Unterhaltung zur Geltung kommen wird.

Der Skat-Congreß in Altenburg 1886.

Meine Arbeit würde unvollständig sein, wollte ich nicht auch dieser Veranstaltung gedenken, welche von Amtsrichter Buhle als Redacteur, und den Buchhändlern Licht und May in Leipzig als Verlegern eines kleinen, längst wieder entschlafenen Blättchens: „Deutsche Kegel- und Skat-Zeitung" in Scene gesetzt worden ist.

Bemüht, dem orthodoxen sächsisch-thüringischen Skat allgemeine Geltung zu verschaffen, haben die genannten Herren den ohnehin durch die „Große Altenburger Landes-Industrie-Ausstellung" aufgeregten Lokalpatriotismus einiger Herren in Altenburg noch mehr aufgestachelt, und in Verbindung mit Mitgliedern des Comité obengenannter Ausstellung einen Skat-Congreß für den Sommer 1886 nach Altenburg einberufen.

Ich habe s. Z. meine Ablehnung der Einladung zum Eintritt in das Comité motivirt und, damit ziemlich gleichlautend, in „Ueber Land und Meer" folgendes geschrieben:

„Wir haben geglaubt, die Einladung, dem Comité für einen Skat-Congreß beizutreten, ablehnen zu müssen, da der projektirte Congreß es anstrebt, ein Skatreglement von einer Anzahl mehr oder minder unlegitimirter Leute — denn wer könnte mit einem Anschein von Recht zurückgewiesen werden? — vereinbaren zu lassen. Wir sind prinzipielle Gegner eines derartigen Planes.

Der Skat ist und wird stets ein Spiel sein, ein Spiel, das zwar an der Spitze der Unterhaltungsspiele steht, weil es dem denkenden Kopfe auch gegenüber der Ungunst des Glückes die denkbar höchsten Chancen bietet, aber immerhin ein Glücksspiel, das mit dem Schein der Wissenschaftlichkeit zu betreiben, wie das Schachspiel, schlechthin unmöglich ist. Skat wird deshalb auch immer und überall, ohne Rücksicht auf irgendwo erlassene Reglements, von den einzelnen Kreisen nach ihrer hergebrachten Weise gespielt werden; es fehlt die Instanz, um eine Einheitlichkeit durchzusetzen, da Skatclubs anders als zur Beschaffung der Gelegenheit zum Spiel nicht existiren, und eine Skatzeitung kaum von einem unter zehntausend Spielern gelesen werden würde, am allerwenigsten aber, um Belehrung zu empfangen. Dazu kommt weiter, daß der Skat ein noch viel zu junges Spiel ist, als daß nicht diejenigen, welche seine Regeln festzulegen sich unterfangen, Gefahr liefen, ein junges, frisch pulsirendes Leben, das in sich selbst Kraft genug besitzt, um alles Ungesunde auszustoßen, der Erstarrung zu überliefern. Der Skat hat in der relativ kurzen Zeit seines Bestehens Wandlungen tiefst greifender Natur durchgemacht und erleidet solche noch heut, die zum Theil allgemeine Anerkennung fanden, zum Theil aber wieder verschwunden sind oder verschwinden werden. Wir erinnern nur an die allmähliche Abschaffung der Frage, die Einführung des Tourné, die Stellung der Jungen im Null, den tournirten Null u. s. w. Hier das kraftvolle Leben durch ein starres Reglement zu unterbinden, halten wir für ebenso aussichtlos als gefährlich. Endlich aber dürfte wohl die Frage aufzuwerfen sein, welche Grundlage man dem neuen Reglement zu geben beabsichtigt? Will der Congreß den sogenannten orthodoxen, d. h. den sächsisch-thüringischen, speciell den Altenburger Skat mit seiner Frage, ohne Grand und Null u. s. w. als d e n Skat proclamiren? Fast möchte man das in Anbetracht der Verhältnisse voraussagen, obgleich damit über den Bereich von Sachsen und Thüringen hinaus sicher kein Erfolg zu erzielen ist. Und wenn nicht, wenn eine andere Grundlage in Aussicht genommen wird, welche dann? Welcher Skat soll dann der Skat werden, der die Regel zu bilden bestimmt ist? Werden die Thüringer der erdrückenden Majorität der Spieler im übrigen Deutschland zuliebe die Frage und die deutschen Karten fallen lassen und Null und Grand und Tourné einführen? — Hätte der Congreß lediglich Unterhaltungszwecke, wie sie bei einem Kartenspiele doch am nächsten liegen, hätte er z. B. nur guten Spielern Gelegenheit bieten wollen, ihresgleichen zu finden, so wäre zwar seine Ueberflüssigkeit noch nicht beseitigt, man könnte aber über eine

Theilnahme daran discutiren; da der geplante Congreß jedoch andere Ziele anstrebt, ja sogar prätendirt, ein nationales Unternehmen zu sein, so glauben wir mindestens jede Förderung desselben ablehnen zu müssen".

Mit ganz ähnlicher Motivirung hat auch die Deutsche Illustrirte Zeitung in Berlin die gleiche, an ihren Redacteur der Kartenspiele ergangene Einladung abgelehnt, — und der Ausgang hat Beiden Recht gegeben, wie alle überflüssigen Producte der modernen Congreßsucht ist auch der Skat-Congreß im Sande verlaufen.

Zwar, man hat den Entwurf einer Skatordnung — lediglich ein Auszug aus Buhle's Illustrirtem Lehrbuch des sächsisch-thüringischen Skat — nach einer Debatte, die kaum den Namen einer solchen verdient, en bloc angenommen, aber — die Herren, welche ohne Voreingenommenheit über das dort Erlebte denken, werden das bestätigen — der Beschluß konnte nur zustande kommen, weil erstens wahllos Jeder Stimmrecht hatte, welcher drei Mark bezahlte, und weil die sächsisch-thüringischen Eingeborenen jeden Versuch einer Discussion mit ihrer erdrückenden Majorität einfach niederstimmten.

Das Berliner Tageblatt schrieb über den Congreß, fast wörtlich gleichlautend mit der Buhleschen Skat- und Kegel-Zeitung:

„Das Skatspielen ist schwer und mancher lernt es nie, nicht einmal das Debattiren darüber, wie sich bei der Berathung des ersten Skat-Congresses deutlich herausgestellt hat. Es ist ein Glück, daß sich immer ein nächster Congreß im Hinterhalt befindet, dem man die unerledigten Punkte des gegenwärtigen aufhalsen kann. Es wurde angeregt, die französischen Karten abzuschaffen und nur mit deutschen zu spielen, auch sollen künftig alle Fremdworte wegfallen, so daß man statt Tourné Wendespiel, statt Solo Handspiel, statt Grand Hauptspiel sagt.

Schließlich wurde der Spiel-Entwurf, der seitens der bekannten Skat-Autorität, Amtsrichter Buhle aus Leipzig, vorliegt, en bloc angenommen. Darnach fällt Ramsch weg, dagegen wird Fragespiel wieder zu Ehren gebracht. Jeder Solo geht über Null und jeder Grand über Null ouvert.* Wenn aber Jemand mit denselben Karten, Ausdrücken und Berechnungen weiter spielen will, wie bisher, so ist das zwar bedauerlich, aber schwer zu zu ändern."

Die Buhlesche Zeitung fügte an der bezeichneten Stelle noch ausdrücklich hinzu: „Doch wurden keine bezüglichen Beschlüsse gefaßt."

Wie andere Tagesblätter meldeten, ist auch eine eingehende Berathung des Buhleschen Entwurfs einem späteren Congreß vorbehalten worden, und falls ein solcher nochmals zustande käme,

ist es klar, daß er in demselben Skatgebiet abgehalten werden und damit dieselbe Majorität wiedersehen würde.*) Damit wäre dann auch das Schicksal des Buhleschen Entwurfs besiegelt, er würde vielleicht in Sachsen-Thüringen anerkannt werden, aber bereits in den umliegenden Ortschaften des übrigen bischen Deutschland sicher nicht mehr.

Wenn die Congreßler in Altenburg in vollständiger Verkennung ihrer Minorität im Reiche, ohne alle Scrupel darüber, ob sie denn durch Zahlung von je 3 Mark wirklich legitime Vertreter des deutschen Skatspiels geworden seien, in totaler Mißachtung der Vervollkommnung, welche das Skatspiel auf seinem Wege durch Deutschland gewonnen hat, und in absoluter Unkenntniß seiner geschichtlichen Entwicklung, unter Buhles Führung und Autorität, ihren Skat für den Skat erklärt haben, so ging das wohl auf dem Congresse selbst, aber nicht in der Praxis. Da werden die Herren weder erreichen, daß der Ramsch, dessen Feinheiten sie nicht begreifen, beseitigt, noch daß die als reizlos aufgegebene Frage wieder zum Leben erweckt wird. So wenig sich durch Beschlüsse eines Congresses die Verschiedenheit der deutschen Dialecte beseitigen läßt, so wenig läßt sich das Skatspiel durch einen solchen à la Altenburg reglementiren; es liegt in der Eigenart der Deutschen, sich wohl mit Gründen überzeugen zu lassen, aber nicht Jedem, der für seine Meinung Autorität fordert, blindlings zu glauben und zu folgen. Und was heißt es: „Die sogen. französischen Karten sollen beseitigt werden, die französischen Namen Tourné, Grand u. s. w. sollen verdeutscht werden", aber „Beschlüsse sind nicht gefaßt worden"!?

Der sich neuerdings bei uns breitmachende „nationale" Ton beginnt eine gefährliche Aehnlichkeit mit dem nationalen Dünkel unserer Nachbarn jenseits der Vogesen anzunehmen. Die Sprache reinigen ist ja recht löblich, aber einzelne eingebürgerte kurze und bequeme Worte, nur weil sie aus einer fremden Sprache übernommen sind, durch langathmige, nicht genau bezeichnende deutsche ersetzen zu wollen, ist lächerlicher Chauvinismus. Wenn aber schon mit einer Verdeutschung vorgegangen werden sollte, so war es doch wohl zunächst angezeigt, mit dem Namen des Spiels zu beginnen, von dem selbst Buhle, der Vater des Congresses, zugesteht, daß er ein zurechtgemodeltes italienisches Wort sei; die kurze deutsche Uebersetzung „Zweikartenbeiseitelegungsspiel"

*) Während des Druckes erst wurde mir bekannt, daß ein zweiter Congreß für Ende Juni 1887 nach Leipzig ausgeschrieben wurde. Wer ihn einberuft, weiß ich nicht, aber dafür kann ich einstehen, daß er noch ausschließlicher sächsisch-thüringisch sein wird, als der erste. D. Verf.

ließe weder an Deutlichkeit noch an Geschmacklosigkeit irgend etwas zu wünschen übrig.

Ueber den Humbug des Turniers mit seinen Geldpreisen, welche für die große Mehrzahl der Congreßtheilnehmer der einzige Lockvogel, der eigentliche Anlaß zum Besuche Altenburgs waren, lohnt es kaum ein Wort zu verlieren. Wenn die Lösung von Skatproblemen, wenn feines Spiel mit problemmäßig vertheilten Karten prämiirt worden wäre, — schön — das hätte man allenfalls ein Skatturnier nennen können, aber — vierter Preis von, ich weiß nicht wieviel Hundert Mark, für das theuerste Spiel, Preise für denjenigen „Turnierkämpen", der die meisten Points gewinnt, Preise für Spiele mit den meisten Matadoren, also Preise, die auch Lehmanns Kutscher, Klimpel aus Grune, der Schulze von Mochbern, oder wie man sonst den Typus des dümmsten Glückspilzes nennt, zu gewinnen vermag, eine Prämiirung des größten Glücks, das ist denn doch die reine Parodie auf die Schachturniere, denen das Skatturnier nachgebildet sein sollte, die es aber nur nachgeäfft hat.

Sollte, was ja immerhin nicht unmöglich ist, einmal ein Skat-Congreß von legitimirten Vertretern des Skatspiels sich zusammenfinden, um eine Einheit im Spiel anzubahnen, so hoffe ich, daß meine objective Darstellung der Entwicklung des Skat Beachtung finden und von Nutzen sein werde.

Schlußwort.

Die in Vorstehendem mitgetheilte Entwicklung des Skatspiels läßt keinen Zweifel, daß wir dem Rathscopisten Neefe dieSchaffung unseres Spiels, die Herstellung der Grundform desselben verdanken. Ein heller denkender Kopf, ließ er sich an dem Schlendrian des alten Schafkopf-Skat nicht genügen, sondern übertrug aus complicirteren Spielen, welche durchweg Stichspiele waren, in richtiger Erkenntniß und Anpassung dasjenige auf das Pointspiel Schafkopf-Skat, das ja als Augenspiel an sich schon größeres Interesse hervorzurufen geeignet war, was den bekannten Stichspielen zu ihrer Beliebtheit verholfen hat, die Mannigfaltigkeit der Spielweisen. Der Umstand, daß für die Geltung der Farben und Wenzel, für Frage und Solo Vorbilder vorhanden waren, vermag sein Verdienst nicht zu schmälern.

Was von Späteren zugefügt wurde, die Grand- und Nullspiele, das Tourné und der Ramsch, sind zum Theil verständnißvolle Fortsetzungen des von Neefe begonnenen Werkes, zum Theil aber auch blinde Nachahmungen anderer Spiele, die wie die Nulls als Stichspiele dem Geist unseres Skatspiels direct widerstreiten, um deren organische Einfügung denkende Kartenspieler sich wohl bemüht haben (Null mit Wenzeln), aber, wie sie hätten voraussehen müßen, erfolglos. Skat ist ein Augenspiel mit verschiedener Geltung, Null ein Stichspiel mit Gleichbewerthung der Farben, und die Nullspiele werden immer den Charakter der fremden und fremdländischen Spiele Boston und L'hombre beibehalten; trotzdem aber sind sie eine so wesentliche und so anziehende Bereicherung des Skat, daß heut wohl Niemand daran denken wird, sie wieder zu beseitigen.

Der allmähliche Ausbau der aus L'hombre und Boston herübergenommenen Elemente hatte die Benutzung französischer Karten für den vermehrten Skat zur Folge, welche ebenso wie die deutschen Karten auf die alte indisch-arabische Trappolakarte zurückzuführen sind. Schon im 13. Jahrhundert erhielt diese, wie J. G. J. Breitkopf „Versuch den Ursprung der Spielkarten zu erforschen", Leipzig 1784, und Sam. Weller Singer „Researches into the history of playing cards", London 1816, übereinstimmend melden, italienische Namen und wurde im 14. Jahrhundert bereits um die Taroks vermehrt, so daß die bis dahin aus 36 Blatt in 4 Farben bestehende Karte 48 Blatt und 5 Farben enthielt. Die Deutschen haben ihrer kriegerischen Natur entsprechend neben dem Könige einen Obermann und Untermann eingeführt, aber die 36 Blatt und 4 Farben beibehalten, während man in Frankreich dem Könige eine Königin und einen Cavalier beigab und, um die vornehmere Natur der Kartenspiele am Hofe des Königs auch äußerlich zu bezeichnen, die Zahl der Diener, der leeren Blätter, von 1—10, das Pack also auf 52 Karten vermehrte. Diese sogen. französischen Karten waren und sind bis zum heutigen Tage die Karten der vornehmen Welt, und soviel ich erfahren konnte, ziehen von allen deutschen Fürsten nur der Kronprinz des deutschen Reiches, sowie König Albert von Sachsen, die ebenso wie Prinz Georg von Sachsen eifrige und feine Skatspieler sind, den Skat, ein Spiel mit dem kleinen Pack von 32 Blatt, jedem anderen vor. Man erzählt sich die Anekdote, daß auf einem Jagdausfluge des Königs Albert ein biederer Förster in Gala-Uniform mit dem strengsten Befehl, nicht ein überflüssiges Wort zu sprechen, an den Spieltisch des Königs commandirt wurde, um diesem und dem Prinzen Georg Abends eine

Skatpartie zu ermöglichen. Der Förster spielte auch sehr gut und sehr ruhig, bis er einen Eichel-Solo mit Vieren in die Hand bekam. Da stieg seine Aufregung ganz bedenklich, und als er neun Stiche gemacht hatte und den letzten Wenzel ausspielte, krachte seine Faust auf den Spieltisch nieder und dem Gehege seiner Zähne entflohen die geflügelten Worte: „Schwarz, Ihr Ludersch!“ — zum größten Ergötzen der hohen Herren.

Doch zu unserem Skat zurück. Schafkopf, als ein Spiel des Volkes, kannte nur deutsche Karten und lediglich deshalb hat wohl die Brommesche Gesellschaft in Altenburg, die sonst, nach Hempel, meistens Tarok spielte, die deutsche Karte für Skat beibehalten. In je weitere Kreise das Spiel sich aber verbreitete, jemehr es Anlehen bei Boston und L'hombre machte, umsomehr wuchs in den Kreisen der Skatspieler das Bestreben, die ihnen von Boston, L'hombre und Whist her vertraute sogenannte französische Karte in einem Spiele beizubehalten, welches in seinen einzelnen Theilen sich so innig an diese Spiele anschloß. Als das Skatspiel die engen Grenzen Thüringens überschritt, als es nach Gegenden verpflanzt wurde, in denen, wie in Königsberg i. Pr. (s. Skattarif), überhaupt nur französische Karten bekannt waren, wurde es auch mehr und mehr mit solchen gespielt, wobei man sich aber auch gegenwärtig halten muß, daß die sogen. französischen Karten in Wirklichkeit gut deutsches Fabrikat und nicht vom Auslande importirt sind. Heut ist in Deutschland das Verbreitungsgebiet der deutschen Karten weit kleiner als das der sog. französischen, und eine von mir im Frühjahre 1885 veranstaltete private Enquête bestätigte nur die Mittheilungen der Stralsunder Spielkarten-Fabrik Actiengesellschaft, daß sie, welche allein ein Fünftheil der gesammten Kartenstempelsteuer zahlt, etwa 9% Spiele zu 52 Karten, 5,3% zu 36 und 85,7% zu 32 Blättern herstelle. Von dem inländischen Gesammtabsatz dieser größten deutschen Fabrik entfallen 63% auf französische, 22,7% auf deutsche Karten zu 32 Blatt. Spiele zu 36 Blatt gehen fast ausschließlich nach Süddeutschland, und zwar betragen deutsche Karten à 36 Blatt in Bayern 90% und in Württemberg 20% des Absatzes der genannten Firma in jene Länder. Dazu bemerkt jedoch die Direction der Spielkarten-Fabrik ausdrücklich, daß, während in Schlesien, der Provinz Sachsen, dem Königreich Sachsen und in Thüringen die deutsche Karte fast ausschließlich zum Skat verwendet werde, man in Bayern und Württemberg Skat kaum dem Namen nach kenne und die deutschen Karten zu Tarok-Tapp und Gaigel-Schafkopf benutze. Von sämmtlichen nach Sachsen-Thüringen verkauften Karten sind 90% deutsche à 32 Blatt, von den nach

der preußischen Provinz Schlesien verkauften 80 %, von den nach der Provinz Sachsen verkauften 50 %. Von derselben Sorte beziehen dagegen die Provinzen Brandenburg und Posen nur 5 %, Preußen 3 % und Pommern 2 % ihres Gesammtbedarfs, Hannover, Rheinprovinz und Westfalen je $^1/_2$ %, Schleswig-Holstein und Hessen-Nassau nur $^1/_5$ %, und das wirft ein recht helles Licht auf die Unkenntniß der Thatsachen, mit welcher ein Skat-Congreß sich unterfängt zu decretiren, daß Skat fortan nur mit deutschen Karten gespielt werden solle.

Skat ist in ganz Deutschland und weit über seine Grenzen hinaus bekannt und beliebt, in welchem Umfange es jedoch in jedem Theile des großen Vaterlandes gespielt wird, entzieht sich selbstredend der Berechnung, nur das kann man als sicher annehmen, daß der Skat heut das Lieblingsspiel der jüngeren Generation ist.

Inhalts-Angabe.

Druck: Officin der Verlagshandlung.

[illegible]

Stein, Oskar

Geschichte des Skatspiels

Berlin 1887